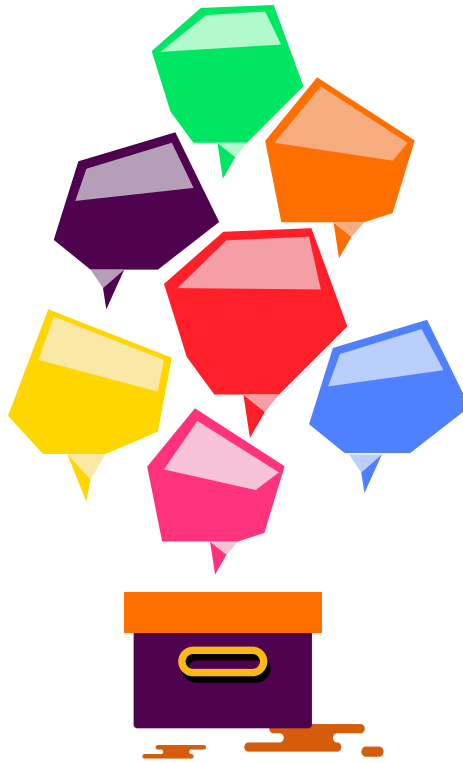


**Universidad
Piloto de Colombia**
UN ESPACIO PARA LA EVOLUCIÓN

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES
DISEÑO GRÁFICO
BOGOTÁ, COLOMBIA
2016



LA CAJITA DE MI MEMORIA

DISEÑO GRÁFICO
PROYECTO DE GRADO

DAVID ALEJANDRO JURADO MORALES
TUTOR: CARLOS ALFONSO VARGAS CUESTA

**© ESTE PROYECTO FUE REALIZADO
POR DAVID ALEJANDRO JURADO MORALES**

Presentado como requisito para optar por el título de Diseñador Gráfico, este documento puede ser parcialmente reproducido, citado o referenciado siempre y cuando se conserven y mencionen debidamente los créditos del trabajo y su autor.

UNIVERSIDAD PILOTO DE COLOMBIA
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES
DISEÑO GRÁFICO
BOGOTÁ D.C., COLOMBIA

2016

SECCIÓN



1

1. FUNDAMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 EL PROBLEMA

1.2 JUSTIFICACIÓN

1.3 PREGUNTAS CLAVE

SECCIÓN



2

1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 OBJETIVO

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1.3 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

1.4 METODOLOGÍA PROPUESTA PARA EL PROYECTO

SECCIÓN



3

1. MARCO CONCEPTUAL

1.1 EL CONFLICTO ARMADO EN COLOMBIA & EL DESPLAZAMIENTO

1.2 REALIDAD DE LAS VÍCTIMAS INFANTILES DEL DESPLAZAMIENTO

1.3 LA MEMORIA, SU IMPORTANCIA & RELACIÓN CON EL NIÑO VÍCTIMA

1.4 LOS DERECHOS DE LOS NIÑOS

1.5 EL DISEÑO COMO ARMA DE CAMBIO SOCIAL

1.6 EL DISEÑO GRÁFICO & EL NIÑO VÍCTIMA

1.7 EMOCIÓN & DISEÑO

1.8 DE LA SEMIÓTICA A LA REFLEXIÓN

1.9 DE LA PEDAGOGÍA INFANTIL AL DISEÑO

SECCIÓN

4

- 1. TRABAJO CON LA COMUNIDAD, ACCIÓN PARTICIPATIVA
 - 1.1 ABRAZANDO EL PROBLEMA / ACERCAMIENTO INVESTIGATIVO
 - 1.2 DE LA MANO CON LOS NIÑOS / TRABAJO DE CAMPO
 - 1.3 BITÁCORA DE OBSERVACIÓN
 - 1.4 LAS VARIABLES / ¿QUÉ SE ENCONTRÓ?
 - 1.5 PROYECCIÓN HACIA EL DISEÑO

SECCIÓN

5

- 1. DISEÑO REFLEXIVO PARA LA MEMORIA Y EL RECUERDO
 - 1.1 INTRODUCCIÓN
 - 1.2 CONCEPTO
 - 1.3 IDEA GENERAL
 - 1.4 LA FORMA DE USO, DESDE EL NIVEL CONDUCTUA
 - 1.5 EL NIVEL SEMIÓTICO / SIMBÓLICO
 - 1.6 CONCLUSIONES DEL PROYECTO

SECCIÓN

6

- 1. BIBLIOGRAFÍA
 - 1.1 BIBLIOGRAFÍA & ANEXOS

INTRODUCCIÓN

El presente documento expone el desarrollo del proyecto de grado '*La Cajita de Mi Memoria*' realizado como requerimiento para recibir el título de Diseñador Gráfico de la Universidad Piloto de Colombia.

El diseño gráfico cómo disciplina contribuye, por medio de la comunicación visual, en la transmisión correcta de un mensaje, ahora bien, la riqueza de un mensaje puede ser explotado desde la disciplina para lograr cambios positivos dentro de la sociedad, un grupo específico de personas, etc. El diseñador gráfico es consciente de ello, por tanto, el diseño puede ser considerado una fuerte arma de cambio e impacto, de sensibilización, de educación, de cultura, entre otros.

Actualmente, Colombia se encuentra frente a muchos cambios políticos como la inminente firma de un proceso de paz que pretende ponerle fin a un conflicto de más de cincuenta años, conflicto que ha determinado la realidad nacional desde todas sus esferas durante décadas, afectando así la vida de millones de colombianos de alguna o muchas formas.

El país deberá enfrentarse a un proceso de reconciliación sin precedentes y sin importar si Colombia está lista o no, éste tendrá lugar; la memoria y la reivindicación de derechos serán sin duda los grandes pilares de este proceso, del que los ciudadanos no solo serán testigos, sino también protagonistas, los ciudadanos colombianos tienen una gran tarea y es, precisamente,

la de contribuir de alguna forma al bien común de la reconciliación y del fin común de la paz.

Ahora bien, independientemente de la opinión que tengan los colombianos sobre los acuerdos que se están llevando a cabo entre el Estado y el grupo subversivo de las FARC, no se puede negar la realidad de un posconflicto que ya se está desarrollando. Sin embargo, a pesar de las políticas de estado que se definan para este, millones de víctimas están a la espera de una reparación exitosa y fiable.

No obstante, ¿cómo el diseño gráfico y más allá de ello, cómo un diseñador gráfico colombiano puede contribuir a ser parte de este proceso histórico, apoyando la reconciliación? Más allá de los intereses personales, el deber social es un principio que los ciudadanos deben reflejar en sus acciones ya que, las naciones crecen a partir del tra-

bajo colectivo en favor del bien común. A través del transcurso de mis estudios académicos universitarios, he descubierto las grandes armas que tenemos desde nuestra profesión para contribuir a nuestra sociedad, desde lo micro hasta lo macro.

Pero si se habla de aportar al actual posconflicto que está teniendo lugar en el país, hay que reconocer primero que, las soluciones son pocas frente a un problema de tal magnitud; de igual manera, abarcar al posconflicto como un todo es imposible ya que, dentro del mismo, existen una serie de problemas que es necesario agrupar por categorías para que así se pueda tratar esta problemática de forma objetiva. Entre esas categorías se puede incluir: el desplazamiento forzado, reclutamiento de menores de edad, el secuestro, entre otras. Por estas razones, pienso que a pesar de la magnitud del problema y la importancia de reconocerlo, también se encuentra la vale-

rosa posibilidad de impactar desde una de esas categorías que se desprenden del problema más grande, en el caso de este proyecto investigativo, la categoría del desplazamiento forzado, específicamente, la situación que viven los niños a causa de este.

Por consiguiente, como se dijo anteriormente, este proyecto tratará el concepto de la memoria desde algunas dinámicas generadas alrededor de los niños que se han visto afectados por el desplazamiento forzado y ahora se enfrentan a una realidad que no escogieron. Entonces, la memoria es esa capacidad humana de reconocerse a sí mismos; en ella se encuentran los momentos más felices, como también esos más tristes de una persona y, precisamente, estos hacen parte del núcleo de la reconciliación en el país, pues la importancia de reivindicarla y hacerla visible es la que en algún momento permitirá el perdón.

Es por ello que se piensa abordar esta problemática desde el concepto de memoria, Cabe aclarar que aunque no se dará una solución definitiva al fenómeno de la violencia en Colombia; sí se quiere impactar la memoria de las víctimas en cierta medida. Para lograr esto, se realizó un trabajo de campo en el municipio de Soacha, más específicamente en el sector de Torrentes, en el que marginalmente y en el olvido viven familias que tuvieron que dejar sus tierras dejando allí sus recuerdos más sombríos a causa de la guerra, sus seres queridos muertos y cualquier objeto que tuviera valor emocional para ellos. Es importante mencionar que el trabajo se enfocó en niños de ocho a diez años de esta población, dentro de los cuales es fácil evidenciar la falta de acceso a la educación y también a una falta de reconocimiento de la memoria, como proceso individual y colectivo, entre otras problemáticas que los atañen. Debido a la temática del proyecto, se hicieron di-

versas consultas que permitieran enriquecer el conocimiento en cuanto a la importancia de la memoria, la forma en la que se debe trabajar en la infancia, los procesos de aprendizaje de niños, así como las posibilidades desde el diseño gráfico para aproximarse este problema; todo esto con el fin de desarrollar un proyecto en el que estén presentes los principios del diseño, desde el área comunicacional, visual, simbólica y, así mismo, su función didáctica constructiva como producto gráfico.

La construcción de historias a través de la reflexión simbólica que el diseño gráfico permite, es una manera por la cual una persona puede reconstruir ideas, pensamientos, momentos, saberes y por lo tanto es acertado asumir que el diseño puede ser el vehículo por medio del cual niños pueden reflexionar entorno a sí mismos y a su lugar dentro de la sociedad.

Este documento se encuentra dividido por secciones que se estructuran así: la primera etapa que corresponde a la fundamentación de la investigación, la segunda etapa correspondiendo al marco de referencia, la tercera etapa que se enfoca en la investigación poblacional y de muestra, la cuarta que hace referencia al proyecto gráfico y por último, la sección de anexos y bibliografía que respalda teóricamente el proyecto de grado.

SECCIÓN

1

1. FUNDAMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. EL PROBLEMA

El principal problema de este proyecto es la inexistencia de material gráfico y/o editorial, que dentro de su naturaleza visual permita fortalecer el proceso de recordación, reconocimiento y construcción de la memoria en niños entre los ocho y los diez años que debido a la inaccesibilidad a la educación ha permeado el problema de la identificación de la memoria como proceso cognitivo humano y quienes además son desplazados por la violencia armada colombiana y en los que es primordial reivindicar su derecho a recordar como parte del proceso del eventual posconflicto en el país.

1.2. JUSTIFICACIÓN

En Colombia, a raíz de una eventual firma del final del conflicto armado entre el gobierno y el grupo subversivo FARC-EP, se ha estado hablando desde hace algunos años atrás de la importancia de la memoria como proceso reestructivo y reparador de graves daños que, entre ellos, se encuentran delitos de lesa humanidad cometidos en contra de millones de personas. Entre en estas personas se incluyen los niños, quienes a lo largo de este conflicto han sido los que han llevado la carga más pesada en cuanto a crimines en su contra, lo que los convierte en protagonistas de la reconciliación.

Pero el problema va más allá del desplazamiento, dentro de esta población se desarrollaron nuevos inconvenientes a los que se ven expuestos los niños de Torrentes, tales como el micro tráfico,

el asalto, la influencia de bandas criminales, el no acceso a la educación, la baja calidad alimenticia y el no acceso a salud de calidad, entre otros.

Entonces, ¿por qué es importante la memoria?

La memoria les va permitir reconocerse como víctimas, y más allá de la victimización es importante reconocer los perjuicios que se han cometido en contra de cada uno, como ser humano, como ser pensante, como ser social y como ciudadano. El reconocimiento de la realidad, de su entorno, de su verdad personal, le permitirá a un niño víctima del conflicto armado, y en este caso del desplazamiento, sanar sus propias heridas, que aún siendo niño están intactas y a largo plazo representarán diversos problemas, como la falta de una empatía social y el no reconocimiento de su identidad.

Es evidente el miedo a recordar en algunos adultos en esta zona, pero los niños se muestran más dispuestos a reconocer su realidad ya que, en me-

dio de la pobreza y la falta de educación se pueden sentir las ganas de salir adelante dentro de esta población porque como algunos lo han asegurado, han llegado hasta ahí por razones que escapan de su total comprensión.

Cabe mencionar que el objetivo de este proyecto no es cambiar una realidad que parece imposible de alterar, sino que se encamina en aportar de alguna forma a un problema que se ha extendido ampliamente en el país y así impactar positivamente, así sea por un momento, la vida de los niños desplazados, su manera de construir su identidad individual y su reconocimiento de la memoria dentro del perdón.

1. 3. PREGUNTAS CLAVE

1. ¿Qué importancia tiene el recuerdo y la reflexión en las víctimas del conflicto armado?
2. ¿Cómo se produce el proceso de la memoria en la población infantil?
3. ¿Cómo el diseño gráfico puede contribuir como disciplina al mejoramiento de un problema social?
4. ¿Cómo el diseño gráfico puede permitir la construcción de recuerdos a través de la reflexión simbólica?

SECCIÓN

2

1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. OBJETIVO

Fortalecer procesos de construcción simbólica en niños desplazados entre los ocho y los diez años, que viven en la zona de Torrentes en el municipio de Soacha, a través del recuerdo, la memoria y la reflexión, desde el diseño de experiencias, permitiéndole mejorar su percepción del yo individual y del yo colectivo.

1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Identificar en expresiones artísticas de niños y niñas indicios de construcción simbólica que los puedan llevar a la reflexión a través del recuerdo y la memoria.
2. Aplicar un modelo de metodología proyectual que conduzca a la construcción de un producto visual que esté apoyado en el simbolismo.

1.3 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La metodología utilizada para la realización de este proyecto es una metodología proyectual, debido a la naturaleza del mismo (investigación académica) se van a tomar como referentes algunos aspectos de la metodología propuesta por Bruno Munari en su libro, *¿Cómo Nacen Los Objetos?* en el cual define un diseño metodológico:

“Un diseño metodológico es la forma particular como cada interventor/a organiza su propuesta de intervención. Lo metodológico debe estar soportado por la postura epistemológica, conceptual y ontológica del interventor/a; es decir, cada diseño metodológico ha de responder con coherencia interna a la concepción de ser humano, a la concepción de educación y a los principios pedagógicos que orientan a cada inter-

ventor/a en su quehacer. Por lo tanto, la estrategia de intervención depende del tipo de estudio que se elija (el enfoque), ya que éste determina el diseño, el proceso propuesto a la comunidad, la información generada, la forma como se trabajará con la comunidad y el lugar del profesional interventor.” (Munari, 1983)

Según este autor, las etapas que se establecen para llevar a cabo este proyecto se sustentan en el método proyectual que él establece:

“Una vez definido el problema, alguien podría pensar que una buena idea es suficiente para resolverlo automáticamente. Esto no es exactamente así porque hay que definir también el tipo de solución que se le quiere dar: una solución provisional (supongamos para una exposición que tiene que durar un mes) o una solución definitiva, una solución puramente comercial, una solución que perdure en el tiempo (al margen de las modas que imponen un gusto determinado en aquel momen-

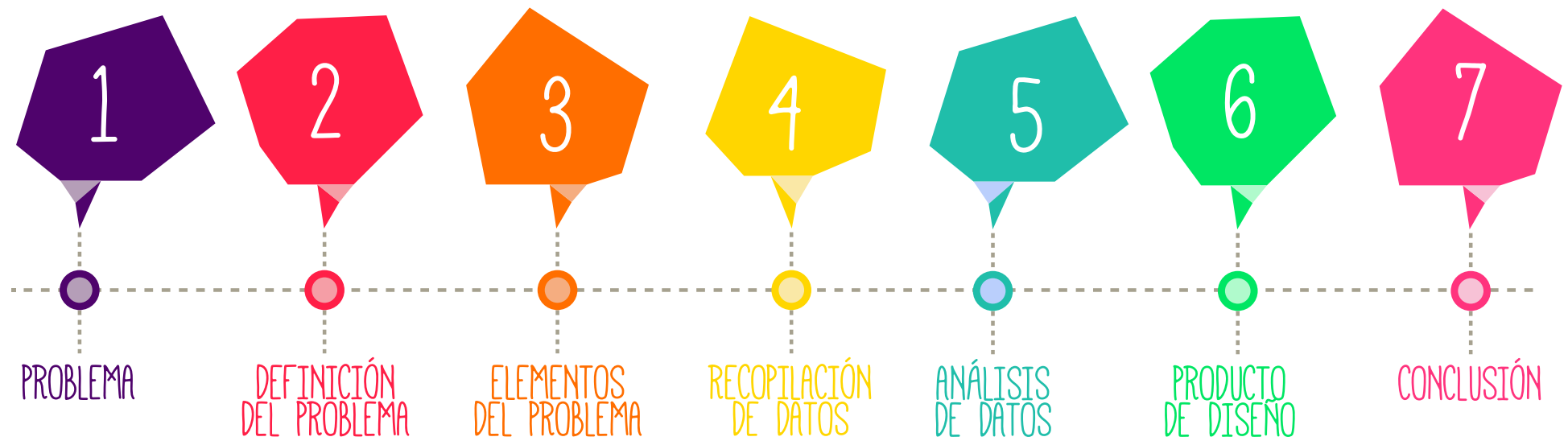
to), una solución técnicamente sofisticada o una solución sencilla y económica. ”(Munari, 1983)

El oficio del diseño responde a problemas y la solución del mismo responde a un proceso, tanto como de diseño como de investigación. El diseñador debe reconocer que detrás del problema de diseño se pueden esconder otros inconvenientes y que es fundamental el seguimiento de una metodología para llegar a encontrar soluciones objetivas con el problema, pues es la única forma en la que se puede descomponer una situación problema, como se puede observar en la siguiente afirmación del autor:

“Cualquier problema puede ser descompuesto en sus elementos. Esta operación facilita la proyectación porque tiende a descubrir los (pequeños problemas particulares que se ocultan tras los sub-problemas. Una vez resueltos los pequeños problemas de uno en uno (y aquí empieza a Intervenir la creatividad abandonan-

do la idea de buscar una idea) se recomponen de forma coherente a partir de todas las características funcionales de cada una de las partes y funcionales entre sí, a partir de las características matéricas, psicológicas, ergonómicas, estructurales, económicas y, por último, formales. ”(Munari, 1983)

1.4 METODOLOGÍA PROPUESTA PARA EL PROYECTO



Bajo la lógica de la metodología de Bruno Munari, todo se sustenta luego de la identificación de un problema social en la población de Torrentes dentro del municipio de Soacha. Posteriormente, se pudo establecer y definir el problema de diseño que surge a raíz de tal problemática social; los elementos del problema se identificaron por medio de categorías, en las que unas tienen mayor importancia que otras y desde las cuales se pueden sustentar las causas y elementos que rondan al problema y la relevancia de las mismas en torno a la problemática.

La recopilación de datos se definió a partir de trabajo de campo, por medio de una acción participativa que se realizó en el mencionado municipio en compañía de una fundación estatal llamada '*Memoria y Saber Popular*'. Seguido de esto, a través de entrevistas y trabajo recreativo realizado junto con la población vulnerable (niños desplazados),

se exploraron las condiciones de vida evidentes desde el exterior, su nivel educativo, algunos de los problemas a los que se ven expuestos diariamente, como la falta de acceso a la educación, entre otros.

El fin de la exploración y de la acción participativa fue identificar ciertas características que en los niños están presentes y que están estrechamente relacionadas al problema general que es la construcción de una memoria histórica, todo esto con relación a un eventual posconflicto a raíz de los acuerdos que se firmen entre gobierno y FARC. Pero, ¿por qué la memoria? El escenario visitado muestra, en primer lugar, ciertos indicios en los que es fácil reconocer que estos niños no reconocen la importancia del recuerdo y esto les negará en un futuro acceder al reconocimiento social de su memoria como víctimas del conflicto armado. Como parte de la metodología, es importante hacer mención al marco teórico y de conceptos en el

cual es posible fundamentar el problema mismo y llegar a una eventual solución al problema inicial. Ahora bien, es importante recordar la problemática general que da origen a este micro problema, por lo cual el acercamiento a otras áreas del conocimiento es primordial para la investigación aunque sea de manera superficial, para luego poder correlacionar junto con el marco de conceptos realizado.

SECCIÓN

3

1. MARCO REFERENCIAL

1.1 EL CONFLICTO ARMADO EN COLOMBIA Y EL DESPLAZAMIENTO

“El daño que se le hace a una víctima se le inflige a toda la humanidad. No obstante, aunque el conflicto armado en el país ha cobrado millares de vidas, muchos conciudadanos lo sienten como un asunto ajeno a su entorno y a sus intereses. Las víctimas y sobrevivientes sufren la violencia en medio de profundas y dolorosas soledades.

Esto se explica en parte porque la guerra se hizo cotidiana, porque transcurre en la ruralidad del país, y porque la mayoría de quienes la sufren son personas anónimas. Esta fragmentación del país ha alimentado la pasividad, cuando no la indiferencia, de muchos colombianos. ”

(Centro Nacional de Memoria Histórica, 2013)

La anterior referencia hace parte del informe ‘*¡Basta Ya! Colombia: Memoria de Guerra y Dignidad*’ del Centro Nacional de Memoria Histórica presentado a la Presidencia de La República en el que a modo de memorial de agravios, se mencionan los miles de actos cometidos en contra de ciudadanos durante el conflicto armado y que da cuenta de las consecuencias y daños sumamente profundos en la conciencia del país, en la dignidad de millones de personas y en la realidad de un pueblo que intenta levantarse, a pesar de una gran división política y cientos de opiniones distintas que giran en torno a este gran problema.

A pesar de la resonancia que ha tenido el conflicto en todos los medios de comunicación, que incluso se ha trasladado a las grandes ciudades del país en diversas maneras, tales como el fenómeno del desplazamiento o incluso actos terroristas en el corazón de las ciudades, entre muchos otros, la empatía hacia la realidad oculta de la víctima es casi nula ya que para muchos una víctima es una sombra que camina a su lado pero que le es indiferente. Es como si aceptara el sufrimiento en contra de su compatriota como algo del día a día, algo que no es relevante y que cree nunca cambiará.

“Los desastres que medio siglo de guerra han dejado en Colombia han sido hasta ahora poco visibles. Muertes, destierros, destrucción y profundos dolores humanos son el legado que dejan los actores armados. La magnitud de los daños que ha producido el conflicto armado se confunde con las otras múltiples violencias que vive nuestra sociedad. Sin embargo, la guerra ha

sido estremecedora, y tanto su larga permanencia entre nosotros como su degradación merecen una reflexión.

Basta con decir que entre 1958 y el 2012 murieron 220.000 personas como consecuencia del conflicto armado. Esto equivale a toda la población de una ciudad como Sincelejo o Popayán. Esta cifra también permite confirmar que una de cada tres muertes violentas del país la produce la guerra, y que durante cinco décadas, en promedio, todos los días murieron 11 personas por esta causa.

Lo más grave es que 180.000 de esos muertos (el 81%) eran civiles. La guerra colombiana no ha sido una guerra de combatientes, sino que todos han enfilado sus fusiles contra quienes están desarmados. A veces de manera colectiva, con masacres, pero la mayor parte del tiempo de manera selectiva a través de sicarios o comandos que actúan rápido y casi siempre sin dejar huella. ”

(Centro Nacional de Memoria Histórica, 2013)

Como se puede evidenciar en el anterior fragmento del mismo informe del Centro de Memoria, no hay que adentrarse a analizar las causas de un conflicto que nació hace más de cincuenta años, porque en esto no se sustenta este proyecto, pero si es muy importante recalcar los daños, por lo menos a gran escala, que ha dejado el conflicto armado, de esta forma es imposible negar que una realidad como esta, no merezca importancia y atención de cualquier ciudadano, porque más allá de los orígenes de este, que son igualmente devastadores y que esconden otras impactantes realidades, que aún hoy los acompañan, la realidad que los ampara desconoce bandos, porque ha dejado víctimas de todo tipo; quienes más se han visto afectados son los ciudadanos, eje central de un estado de derecho y de una democracia, irónicamente ha sido seriamente repercutidos, sus derechos vulnerados y su reparación es aún incierta.

Pero reconocer esta realidad, a las víctimas y un

pasado que atormenta es el primer paso para acabar con la aceptación del conflicto como algo cotidiano y a las víctimas como algo invisible, hay que ser proactivos frente al cambio ya que como ciudadanos esto impedirá el olvido, impedirá el desconocimiento de las víctimas y también que sus derechos no sean resarcidos por los victimarios y por la sociedad. Es necesario oponerse a las voces que aceptan la guerra como un estado natural, porque a fin de cuentas el fin de la democracia es la paz.

Las víctimas entonces han pasado inadvertidas del sufrimiento a la exclusión, lo cual puede ser un doble crimen, del que claramente los ciudadanos son cómplices, y es que esto se debe a otro fenómeno paralelo que es la lejanía entre ciudadano y estado, se piensa que el estado y las dinámicas que le competen son ajenas a las personas, no se reconocen como sujetos de derecho, actores importantes y razón de ser del estado como

organismo social, lo que perpetúa el no reconocimiento de derechos y deberes civiles, de apropiamiento de lo público, de seguimiento a ciertos líderes, etc. Esto por supuesto tiene como efecto la no empatía con la víctima, la falta de reconocimiento de la víctima como sujeto de derecho y aún más, se desconoce en muchos casos la reparación de derechos que necesita para conformarse como sujeto social, aún más si se tiene como propósito la reconstrucción social del país luego del final de conflicto.

"[...] Todos nos manteníamos preparados, mucha gente dormía con la ropa puesta, con la ropa empacada, los hijos inclusive, pues con su proceso de planear como su fuga, sus cosas. Entonces ese tiempo ue una zozobra muy dura."

(Testimonio de habitante de San Carlos, Antioquia,)

En este punto, es necesario aclarar lo que se entiende por desplazado, para ello, se tomó como

referencia la ley colombiana 387, expedida en el año 1997, que lo define como:

"Toda persona que se ha visto forzada a migrar dentro del territorio nacional abandonando su localidad de residencia o actividades económicas habituales, porque su vida, su integridad física, su seguridad o libertades personales han sido vulneradas o se encuentran directamente amenazadas, con ocasión de cualquiera de las siguientes situaciones: conflicto armado interno, disturbios y tensiones interiores, violencia generalizada, violaciones masivas de los Derechos Humanos, infracciones al Derecho Internacional Humanitario u otras circunstancias emanadas de las situaciones anteriores que puedan alterar o alteren drásticamente el orden público".

(Corte Constitucional de Colombia, 1997)

Una de las grandes categorías de este proyecto es el desplazamiento como fenómeno social

que surge a consecuencia del conflicto armado, las personas que sufren de este flagelo son igualmente víctimas y su calvario es igualmente doloroso, quizá sea una de las consecuencias más extendidas, ya que es notoriamente visible en las principales ciudades del país a donde llegan diariamente nuevas víctimas en búsqueda de iniciar una nueva vida, de saciar la incertidumbre, de buscar la ayuda y apoyo de las instituciones del estado. Cabe anotar que Colombia ha sido el segundo país a nivel mundial con mayor número de desplazados.

“El costo humano del conflicto armado colombiano que —en su fase actual— cuenta con más de 40 años tiene en el desplazamiento forzado interno una de sus expresiones más crudas: más de cuatro millones de personas desde 1985 en un país de 45 millones de habitantes es una cantidad preocupante. Quienes han sufrido el desplazamiento forzado —la mayoría de los cuales son de áreas rurales— usualmente son obliga-

dos a dejar sus hogares y sus pertenencias así como las tierras que les han dado el sustento. El desplazamiento en Colombia se relaciona directamente con el conflicto interno y los abusos de los derechos humanos que van de la mano con él. Las violaciones a los derechos humanos que originan el desplazamiento de la población civil incluyen: ejecuciones extrajudiciales, desapariciones forzadas, masacres o torturas. Además, los enfrentamientos entre actores armados que violan el Derecho Internacional Humanitario (DIH) también conllevan el desplazamiento de población civil.”
(Peace Brigades International, 2010)

1.2 REALIDAD DE LAS VÍCTIMAS INFANTILES DEL DESPLAZAMIENTO

“La mayor pérdida fue la infancia y la adolescencia (...) en San Vicente (...) yo fui un joven que me tocó la guerra desde muy niño, la oportunidad de estudiar, pues, no la hubo. También comenzar a recordar todos esos momentos son cosas que marcan. El desplazamiento lo hice a los 15 años, yo pude identificarme como ciudadano a los 21 años porque en ese entonces ellos duraron mucho para llegar a Turbo y ya nosotros sabíamos que la guerrilla nos conocía (...) Y yo pasé de ser un niño de 12 años cuando terminé la primaria a pasar a 21 años donde saqué la cédula. Entonces ahí es donde uno piensa: “bueno, yo perdí tanto” perdí desde 12 a 21, 9 años, se pierde mucho. Yo pienso que en lo familiar uno pierde mucho.”

(Centro Nacional de Memoria Histórica, 2012).

De todo el conflicto armado los niños y niñas son las víctimas más vulnerables y débiles, de igual forma son el grupo poblacional más grande que es obligado a abandonar sus áreas geográficas de origen ya que según el Registro Único de Víctimas (RUV) al corte del mes de mayo de 2016 los niños y niñas representan el 40% del total de la población desplazada.

Igualmente, esto refleja que los niños y niñas sean la población desplazada a la que el impacto del conflicto y del éxodo mismo sea mucho mayor, ya que desde edades tempranas de la primera infancia y adolescencia se ven expuestos a una tajante vulneración de derechos encaminados todos el derecho a una infancia feliz, que implica una educación de calidad, un acompañamiento, una familia, condiciones de vida dignas, apoyo moral y psicológico, entre otras.

“La victimización de niños, niñas y adolescentes, así como la negación de sus derechos, entre ellos el de tener una familia, educarse, ejercer posesión de las tierras que abandonaron, constituye una violación a los derechos humanos que propicia y facilita su involucramiento con grupos armados, bandas delincuenciales, siembra de coca, embarazos prematuros y consumo de drogas en los lugares de donde migraron y en los de recepción”

(Centro Nacional de Memoria Histórica, 2015)

En el sector de Torrentes, lugar en donde se realizó la investigación, es evidente el desarrollo de una dura realidad: niños y niñas que han llegado de diferentes zonas del país por motivos diferentes están enmarcados en uno común, el conflicto armado. Ellos son los ciudadanos a los que se les vulneran más sus derechos, en primera instancia porque la educación no es universal y la calidad de la misma no es suficiente.

Además, la falta de acompañamiento social y psicológico permite que en estas zonas se creen nuevos micro conflictos, tales como la creación de pequeñas bandas delincuenciales, consumo y distribución de drogas, falta de educación social y planificación. El núcleo familiar constituido también se enfrenta a la falta de oportunidades laborales dignas, extensas horas de trabajo, desnutrición y falta de salud de calidad, factores que repercuten directamente en la formación y desarrollo de estos niños, que se encuentran ante un futuro incierto, como se puede observar en un informe realizado en el 2010 por el ICBF.

“El desplazamiento forzado trastorna el desarrollo de los niños, niñas y jóvenes porque la mayoría de ellos han vivenciado experiencias de homicidios, delitos, despojos, violaciones que generan traumas psicológicos y físicos, han vivido situaciones de miedo, rabia, rechazo, desarraigo, hostilidad y su consecuente pérdida de la confianza, cambios drásticos en su estructura familiar,

pérdida del entorno cotidiano, deterioro de las condiciones económicas, culturales y sociales y finalmente agudización de la marginación y la pobreza”
(ACNUR y ICBF6 , 2010).

Colombia se encuentra entonces frente a una situación problema en el cual se generan innumerables preguntas y pocas respuestas, a saber: ¿cómo trabajar con una población tan afectada psicológicamente?, ¿de qué forma se puede contribuir a que el miedo, la rabia, el rechazo, el desarraigo, la hostilidad y la pérdida de confianza en estos niños y niñas puedan ir sanando poco a poco? Tarea fácil no es, pero si no se crean plataformas de trabajo que contrarresten integralmente esta gran afectación, ¿qué se puede esperar del futuro adulto? De esta pregunta se genera una nueva categoría: ¿Cuál es la importancia de la memoria y del recuerdo en la reparación de un niño víctima.

1.3 LA MEMORIA, SU IMPORTANCIA Y RELACIÓN CON EL NIÑO VÍCTIMA

“Los recuerdos modelan nuestras acciones, nos acompañan y nos dan sentido del yo. Sin recuerdos no sabríamos quiénes somos, cómo fuimos alguna vez, ni quiénes de-searíamos ser en un futuro memorable. Somos la suma de nuestros recuerdos. Nos proporcionan un sentido privado y continuo del yo. Cambiar de memoria es cambiar de identidad. Aunque no son esenciales para la supervivencia, enriquecen nuestra vida cotidiana.

Los recuerdos compartidos nos unen a nuestros seres queridos, vecinos y contemporáneos. Si perdemos la memoria, quedamos a la deriva en un mundo ajeno.”

(Ackerman, 2005)

Cuando se comenta la importancia de la memoria y más de su papel en los eventos posteriores a un conflicto, muchas víctimas dirían que no quisiere recordar los peores momentos de sus vidas, porque el recuerdo traería les dolor y sufrimiento; pero la psicología dice que no debe ser así ya que, cuando no se expresa de alguna forma lo que se siente como el dolor o los malos momentos, ya sea mediante la palabra o mediante un dibujo, la persona condena su recuerdo a ocupar el lugar de un fantasma.

Entonces sí es importante recordar, porque solo de esta manera el dolor se podrá reivindicar, ya sea en busca del derecho, de la justicia o de la reparación, también se le está asegurando a la sociedad que tal recuerdo formará parte de una memoria social que se deberá tener presente para que la sociedad se asegure de que estas atrocidades no volverán a pasar en un futuro y para aceptar que los problemas por los que las víctimas han

sufrido, se han dado por causas que se le escapan a la gran mayoría.

“La reparación de los daños que ha generado el éxodo forzado sobre los niños, niñas y adolescentes es una tarea imperante del Estado, y un deber de la sociedad colombiana en conjunto, si se tiene en cuenta que han crecido en medio de la tragedia de una guerra interna de larga duración”, y probablemente será la “antítesis de sus padres, en el sentido de que un retorno puede significar su desarraigo del mundo urbano en el que han vivido buena parte de su vida.

En efecto, la reparación integral a la población infantil y adolescente víctima del desplazamiento forzado supone reconocer la transmisión generacional de los daños causados como el principal reto para una sociedad que pretende un futuro en paz. Ese reconocimiento demanda a su vez que no sean revictimizados en los lugares en que fueron forzados a reubicarse. ”

(CODHES, 2013)

Entonces, teniendo en cuenta la importancia de la memoria dentro del proceso de reconciliación y reparación de las víctimas, en este caso, los niños que se han visto afectados por los crímenes y consecuencias de la guerra, deben ser en los que las acciones emprendidas por el estado y la sociedad a cerca de la memoria levanten un historial y una nueva generación de ciudadanos que crecerán con un estado de conciencia y reconocimiento del conflicto como memorial de un hecho que no se repetirá. Estos niños reconocerán desde sus primeros años como ciudadanos, en el entorno educativo, en el entorno familiar y en el entorno social, la relevancia que tiene la transmisión del conocimiento popular, del legado de sus antepasados y de su realidad, serán quizá ciudadanos más cercanos al estado en el modo en que serán capaces de pedir el reconocimiento de sus derechos, del lugar que tienen en la sociedad y de su importancia como constructores de un país en el posconflicto.

"Frente a la historia, la memoria colectiva tiene un deber de primer orden, el de enseñar e instruir a quienes no tuvieron la experiencia de determinados acontecimientos. La memoria se erige como un antídoto contra el engañoso poder de la historia, contra la frialdad de sus fechas, del número de sus muertos, de la parafernalia de sus celebraciones y onomásticas. La memoria colectiva posee un carácter normativo, actúa como patrón de conducta para los miembros del grupo."

(Blanco, 1997)

1.4 LOS DERECHOS DE LOS NIÑOS

"Un siglo que comenzó prácticamente sin ningún derecho para los niños termina con los niños en posesión de uno de los instrumentos jurídicos más poderosos, que no solamente reconoce sus derechos humanos sino que los protege"

Carol Bellamy, Directora Ejecutiva del UNICEF.

Los derechos de los niños y su divulgación permiten a la población infantil contar con una protección del estado y de la sociedad que los hace ciudadanos con mayores garantías legales y que, en su marco de derechos, aseguran entre muchas cosas, una vida digna, la educación, el trato digno, la protección y la justicia de sus derechos, la formación integral, la seguridad social, la salud, entre otros.

Se encuentra entonces en la divulgación de estos un arma de gran poder debido a que el desconocimiento de los derechos permite injusticias y la impunidad en la violación de derechos, la mayoría de veces, dentro de la población más vulnerable, en este caso, los afectados por el conflicto armado no dan soluciones al problema al no contar con el conocimiento de sus derechos y garantías legales de restitución de derechos. Por ello, se considera que incluir los derechos de los niños como elemento definitorio de la investigación, permitirá cumplir con los propósitos conceptuales de esta investigación ya que enmarcarlos y transmitirlos conllevará a su conocimiento y divulgación.

"Colombia, siguiendo los lineamientos de la Convención, la Asamblea Nacional Constituyente reformó la Carta Magna e incluyó el criterio y los principios de protección integral de la niñez en su doble dimensión: garantía de los derechos de los Niños y protección en

condiciones especialmente difíciles. Además, establece la responsabilidad del Estado, la sociedad y la familia, en la obligación de asistir y proteger a los niños y las niñas para asegurar su desarrollo armónico integral en ejercicio pleno de sus derechos. ” (UNICEF, 2005)

Como se evidencia en esta declaración hecha por el gobierno colombiano, los derechos de los niños se encuentran protegidos por la constitución política, pero ello no garantiza su obligatorio cumplimiento. Las víctimas del conflicto armado, en este caso los desplazados, están expuestos ante un gran abandono estatal. Este problema incluye el desconocimiento de muchas de las garantías legales y de restitución de derechos con las que cuentan al ser víctimas del conflicto armado colombiano, lo que perpetúa las grandes brechas sociales, la exclusión y el marginamiento.

1.5 EL DISEÑO COMO ARMA DE CAMBIO SOCIAL

“La responsabilidad del diseñador (...) su buen juicio social y moral tiene que entrar en juego mucho antes de que empiece a diseñar, porque tiene que juzgar, apriorísticamente, además si los productos que se le pide que diseñe o rediseñe merecen su atención o no. En otras palabras, si su diseño estará a favor o en contra del bien social” (Papanek, 1971)

Para articular la realidad de Colombia con un problema específico como es el de la reivindicación de víctimas infantiles por medio del recuerdo y de la memoria, se puede realizar a través del gran potencial que tiene un diseñador gráfico porque el diseño tiene una función social implícita, está conectado directamente

con el mundo, se esmera en crear productos y conseguir mensajes para todo tipo de necesidades, grupos y personas, de modo que el conocimiento y la investigación de las cualidades de un público particular se convierte en el punto primordial de un proceso de diseño.

Es necesario permitirle al diseño gráfico que mediante sus herramientas se involucre y aporte como disciplina al mejoramiento de las variables que pueden jugar a favor de un proceso social que tiene lugar en el país, con un vasto número de víctimas y, junto con ellas, incontables necesidades que giran en torno a la reconciliación del país. De esta manera, el diseño se podría convertir en una de las disciplinas que enriquecen el mejoramiento de la calidad de vida de las víctimas, por ejemplo, dándoles voz, proveyendo material didáctico, editorial, pedagógico, entre muchas otras. En fin, como diseñadores y como ciudadanos, los colombianos tienen una gran responsabilidad.

“El diseñador asume, de hecho, la responsabilidad de representar, en un proceso de decisión colectivo como el proyectual, los intereses de un futuro usuario, de actuar proyectualmente en nombre y por cuenta de los usuarios, de aceptar una delegación implícita para encarar y resolver problemas de cultura material”

(Chiapponi, 1999)

1.6 EL DISEÑO GRÁFICO Y EL NIÑO VÍCTIMA

“El diseño para la educación tiene como finalidad la modificación de la conducta del individuo en el cual este es motivado a pensar, juzgar y a desarrollarse independientemente. En educación, la participación activa del usuario del diseño es indispensable. El objetivo del mensaje educativo es el de ayudar al desarrollo

del individuo y de la sociedad a través de la reflexión individual y colectiva. Al diseñar material educativo se considera que el aprendizaje es mejor y más duradero cuando se adquiere en forma activa". (Frascara ,2007)

El principio fundamental como diseñador, en cuanto a la situación específica que trata este documento, es el de la contribución al reforzamiento de la memoria y el reconocimiento propio como ser social del niño que ha sido víctima de desplazamiento como lo explica Frascara en la referencia anterior. Por medio del diseño gráfico, de la interacción de elementos del diseño, de una construcción destinada al aprendizaje y sobre todo, de la reflexión propia por parte del niño, el diseño deberá permitir un formato de construcción individual porque cada niño víctima tiene una realidad específica, diferente a la de su vecino o a la del niño desplazado de otra zona del país; debido a esto, se debe garantizarle una autonomía, y el pro-

ducto de diseño tiene con función convertirse en un recurso y herramienta que propicie mensajes o indicios que le den a tal niño una oportunidad de reconocerse a sí mismo, reconocer sus recuerdos, sus sueños, sus expectativas y ciertamente su lugar en la ciudad, como niño, como ser de derechos y deberes, como colombiano.

"Ser integrante del mundo, miembros de una localidad, pertenecer a una cultura, conocer las reglas, aprender los roles, fijarse metas, comprender cómo funcionan las relaciones, son algunos de los aprendizajes que cumplen las estructuras socioculturales como elementos configuradores de la percepción de niños y niñas respecto de sí mismos y de otros." (Martínez, 2005)

El diseño puede entonces entrar a complementar los procesos que todo niño integrante de la sociedad necesita para adecuarse y reconocerse en la misma, en este caso, un menor de edad que ha sido víctima del conflicto necesita recibir un apo-

yo mayor en sus procesos pedagógicos y sociales, además de un acompañamiento efectivo que le permitirá comprender las relaciones y conexiones entre su entorno y su auto-denominación. Es función el diseño comprender multitud de realidades si detrás de ellas existe un contacto con el afectado y el entorno que lo rodea.

La naturaleza del producto gráfico de esta investigación se sustenta en su posible contribución al mejoramiento del problema, cumpliendo con una versatilidad que se adaptará a distintas realidades, un mensaje universal y simplificado será el camino a seguir para conseguir un impacto mayor y a su vez una interpretación propia en el individuo.

1.7 EMOCIÓN Y DISEÑO

“Aprendí que los productos pueden ser más que la suma de las funciones que cumplen. Su valor real estriba en satisfacer las necesidades emocionales de las personas y una de las necesidades más importantes entre todas consiste en establecer la propia autoimagen y el lugar que uno ocupa en el mundo”
(Donald Norman, 2005)

Teniendo en cuenta lo postulado por el diseñador industrial Donald Norman, el diseño responde a una necesidad, pero sobre todo, busca que más allá de ser un producto, su intencionalidad interfiera en la generación de un valor, una representación y un vínculo propio y único con su usuario. Para poder generar estos vínculos propios, se debe conocer al usuario previamente, reconocer

sus motivaciones, intereses, estilo de vida, sus relaciones con los demás y la forma en que interactúa con el entorno. Solo así se podrá obtener un producto de diseño que invite y genere la reflexión de su usuario ya que esta es la finalidad misma: más allá de un mensaje generalizado, se invita a través del objeto de diseño al auto-reconocimiento y a la apropiación de dicho mensaje, asimismo, a la generación de significados y asociaciones únicas que perduren con el tiempo y que ayuden a fortalecer la utilidad inicial del producto, por medio del recuerdo y la reflexión que se producen al interactuar con el mismo.

En cuanto al fortalecimiento del auto-reconocimiento y al mejoramiento de la imagen propia como ciudadano, persona y ser social sujeto de derechos y deberos, un producto de diseño que pretende realzar estos valores debe contar con el fin primordial de ser en sí mismo un elemento generador de vínculos reflexivos que se sustenten

en la necesidad emocional de su usuario que, en este caso, es el del reconocimiento de la memoria.

El diseño entonces debe fundamentarse en unos principios que permitirán que su finalidad emocional tenga fin, como dice Norman en su libro *El Diseño Emocional* “*el nivel visceral es preconscious, anterior al pensamiento. En este nivel la apariencia externa importa y es donde se forman las primeras impresiones. El diseño visceral trata del impacto inicial de un producto, de su apariencia, del tacto y de las sensaciones que produce.*” (Donald Norman, 2005)

Entonces, el diseño, en este caso el gráfico, debe contar con una estética visual que refuerce su significado ya que al ser netamente apreciativo y ser mayoritariamente sensorial desde la visión, la apariencia se convierte en un factor primordial a tener en cuenta. El nivel estético y sus cualidades gráficas determinan el interés, la apropiación, la pregnancia, la fuerza del mensaje y el entendi-

miento preciso del mismo en su usuario.

La construcción del producto gráfico debe estimar los elementos del diseño como un principio necesario, dependiendo de su fin e intencionalidad, tendrá entonces unas características específicas dadas por el diseñador que lograrán transmitir ese mensaje de manera especial, única y por sobre todo precisa. Estas responderán a ese fin, desde la elección tipográfica, una paleta de color, una diagramación, una disposición del espacio de trabajo, unos símbolos y signos, un mensaje preciso; todo esto hace parte de la apariencia, del nivel visceral que el diseño de contener de manera intrínseca debido a su naturaleza visual.

Es así cuando el siguiente nivel le da su valor experiencial y como establece Donald Norman, *"El nivel conductual trata del uso, de la experiencia que tenemos con un producto. Pero la experiencia misma tiene muchas facetas: función, rendimiento y usabilidad.*

La función de un producto especifica cuáles son las actividades que permite hacer, para qué está pensado. "
(Donald Norman, 2005)

Ahora bien, desde la necesidad primaria de diseño, enmarcada en el valor conceptual de la memoria y el auto-reconocimiento, el diseño debe contener un nivel conductual que es el que, desde el nivel visceral, un mensaje preciso podrá convertirse en una experiencia, por supuesto determinada por el uso que como producto de diseño tiene definido. En este momento es en donde cobra vida el fin del producto y en el cual se materializa la intención primaria, ya sea la de generar pregnancia en un mensaje o ser el medio por el cual se construyan experiencias o lazos entre el objeto y su usuario.

Todo se constituye en la definición del objeto por medio del otorgamiento de cualidades definiendo su naturaleza, puede ser un libro, un póster

o un juego; desde allí su nivel conductual empieza a tomar forma y se le irán añadiendo unas características y particularidades que, finalmente, definirán su modo de uso, su relación con el usuario, la experiencia y la forma en que el usuario podrá interactuar de manera ideal con el diseño.

En este nivel la importancia radica en la usabilidad, el diseñador debe construir el objeto pensando en la relevancia que tendrá la experiencia de usuario, teniendo en cuenta la totalidad de factores que vayan a estar presentes en el momento en que objeto se convierta en un elemento útil e interactúe directamente con su usuario.

Posteriormente, el diseño evoluciona hacia el último nivel que es el emocional como se puede observar en la siguiente afirmación de Norman: *“La conciencia, los niveles superiores de la sensibilidad que son las emociones y la cognición residen únicamente en el nivel reflexivo. Solo en este nivel se siente*

en toda su plenitud el impacto tanto del pensamiento como de las emociones.” (Donald Norman, 2005)

Por último, en el nivel reflexivo es desde el cual se busca obtener la mayor ganancia y el mayor impacto, al hablar de memoria, de reconciliación, de auto-reconocimiento y reivindicación desde el diseño porque un objeto que traerá consigo un mensaje emocional y personal, que pretende alterar positivamente las emociones de su usuario debe ser muy cuidadoso, teniendo en cuenta la calidad del usuario. Una persona, al ser desplazada y al formar parte de una población vulnerable y excluida socialmente, tiene unas características muy especiales, entonces el mensaje emitido a través del diseño debe tratarse con suma atención para evitar la generación de malas interpretaciones, que pueden ser perjudiciales si generan rechazo en su usuario, perdiendo así la intención final de producto y consigo todo el trabajo anterior en los niveles conductual y visceral.

1.8 DE LA SEMIÓTICA A LA REFLEXIÓN

Los expertos en semiótica, Gunther Kress y Theo van Leeuwen, afirman que: *“Desde el punto de vista de la semiótica social, la verdad es un construir de la semiosis, y como tal, es la verdad de un grupo social en particular, y ésta surge de los valores y de las creencias de ese grupo”* (Kress y van Leeuwen, 1996)

En el análisis del signo y del símbolo, según lo manifestado por los autores anteriores, el tratamiento de algo como verdad corresponde a la construcción social de ese concepto como algo cierto, es decir, la forma en que a través de nuestra cultura, nuestra idiosincrasia, nuestras costumbres y nuestros modos comunes de ver el mundo, esos signos y símbolos (y las demás representaciones

semióticas) son muestras de una verdad colectiva.

De esta forma, el diseñador se encarga de manifestar la verdad colectiva para transformar o crear una imagen que se acople a este significado social, el diseñador es experto en interpretar y representar dichos valores sociales, pues su responsabilidad radica en la correcta creación de tales ideas comunes en favor de una comunicación acertada, que no varíe ni el fondo ni en la forma.

Por otro lado, los profesores en comunicación visual John Fiske y John Hartley afirman que: *“Las connotaciones ‘no derivan del propio signo, sino de la manera en que la sociedad usa y valora tanto al significante, como al significado’* (Fiske & Hartley, 1978), de esta manera, las diferentes interpretaciones siguientes de la estrictamente específica que pueda tener un signo, no derivan del signo en sí mismo, sino, de cómo la sociedad ha adaptado este signo en significado y signifiante para que

represente y transmita esa idea que la sociedad asume como verdad. Por estas razones, en Occidente algún concepto puede representar una idea totalmente opuesta a la que podría representar esa misma noción en Oriente.

El diseñador al ser consiente de este fenómeno deberá argumentar sus métodos de representación según a quién dirige su mensaje semiótico, porque existen unos valores colectivos que han trascendido culturas e identifican las mismas ideas aun estando en culturas diferentes, pero hay otros menos generalizados que pueden contener diferentes interpretaciones según el lugar en el que se encuentren.

"Parece que los signos adquieren su valor ideológico total...al nivel de sus significaciones 'asociativas' (es decir los que están en el nivel connotativo) – aparentemente los 'significados' no están compuestos en la percepción natural (es decir, estos no son

totalmente naturalizados), y su fluidez de significado y de asociación pueden ser más explotados y transformados. Esta es la razón por la que es al nivel connotativo del signo que las ideologías circunstanciales alteran y transforman la significación. A este nivel nosotros podemos ver más claramente la intervención activa de las ideologías en y sobre el discurso... Esto no significa que el significado denotativo o 'literal' esté afuera de la ideología. En efecto, nosotros podríamos decir que su valor ideológico está fuertemente fijado - porque éste ha llegado a ser tan universal y 'natural' en su totalidad. Entonces, los términos 'denotación' y 'connotación' son herramientas analíticas meramente útiles para distinguir, (en contextos particulares), entre los diferentes niveles en los que las ideologías y los discursos se entrecruzan y no para distinguir la presencia/ ausencia de ideología en el lenguaje".

(Stuart Hall, 1980)

A partir de lo que dice el teórico cultural y sociólogo Stuart Hall en su ensayo y su defini-

ción de la connotación y denotación de un signo o símbolo, el diseñador durante la creación de un mensaje visual es consciente de cómo estas se encuentran contenidas en la imagen, signo o símbolo, etc., que será transmitido, ya que es ahí en donde radica todo su potencial; una denotación universal de un signo o símbolo en realidad no existe, el contexto siempre será el determinante que permitirá construir el significado denotativo y connotativo para dicho símbolo en ese específico entorno. Teniendo esto claro, el usuario le otorga de manera propia los valores que el diseñador pretendió reflejar desde su criterio, pues estos están acompañados de otros determinantes, como lo son el entorno, el mensaje escrito, los materiales, el formato, entre otras características que puede contener una pieza visual.

Hall habla desde el discurso, mientras que en el diseño se habla del mensaje que el diseñador construirá. Si un diseño será empleado en un evento,

por ejemplo, religioso, la denotación y la connotación que pueda tener el símbolo de la cruz será asumida por el receptor dependiendo del entorno en el que se encuentra; por supuesto, la relación mental que crea con el símbolo estará acompañada por el factor religioso, si se cambia el entorno, y por el contrario se emplea una cruz, pero en este caso roja, apoyada en un mensaje médico, la relación que el receptor crea con el símbolo tendrá otro significante que también será acertado.

1.9 DE LA PEDAGOGÍA INFANTIL AL DISEÑO

“La emocionalidad actúa sobre todo en el nivel de seguridad de los niños/as que es la plataforma sobre la que se construyen todos los desarrollos. Conectado a la seguridad está el placer, el sentirse bien, el ser capaz de asumir riesgos y afrontar el reto de la autonomía, el poder ir asumiendo progresivamente el principio de realidad, el aceptar las relaciones sociales, etc.”

(Zabalza, 1997)

Cuando el diseño se trata como medio pedagógico, hay que valorar la importancia de la emocionalidad, desde el producto en sí mismo hasta su función y uso. Se debe ser sumamente responsable desde la concepción del producto para evitar la generación de una mala experiencia, pues el

menor de edad se expondrá a información, actividades y dinámicas que pretenden enriquecer su conocimiento, sus experiencias sensoriales, sus habilidades y su relación con el yo personal y el yo colectivo.

La experiencia se determina desde la construcción y desemboca en la seguridad al momento de interactuar con el producto de diseño; entonces, la seguridad se convierte en el fin inicial de la pieza. Si se garantiza esto desde el principio, se pueden explorar los demás fines que van conectados con la intencionalidad, dentro de su propósito educativo. El diseñador deberá conocer e investigar adecuadamente a su público infantil, pues solo de esta forma observará los determinantes necesarios que habrá de tener el diseño para proporcionar seguridad al momento de uso.

"Todos somos conscientes de que el lenguaje es una de las piezas claves de la Educación Infantil. Sobre el lenguaje se va construyendo el pensamiento y la capacidad de decodificar la realidad y la propia experiencia, es decir, la capacidad de aprender." (Zabalza, 1996)

Es importante tener en cuenta otra variable que determinará el éxito de un producto gráfico que está destinado a una experiencia pedagógica con un niño, este es el lenguaje como lo plantea el experto en pedagogía infantil Miguel Ángel Zabalza en su libro '*Calidad en la Educación Infantil*'. La construcción de la pieza gráfica debe determinar un uso adecuado de la semiótica visual, es decir, el uso de la imagen, del símbolo o signo deben reforzar el mensaje y el propósito, además de hablarle correctamente al menor.

El lenguaje es fundamental en la comunicación y lo es más en la de un menor porque aún no lo conoce ni lo utiliza en su totalidad, por ello

debe ser incluyente, fácil y amigable, pues el interés que el menor muestre por la pieza y las actividades que ésta presenta, dependen entonces del lenguaje visual y escrito.

Es necesario conocer al niño que en el futuro interactuará con el diseño, considerando sus condiciones socioculturales, su entorno, su edad, su calidad de vida, etc., pues esto determinará el tipo de lenguaje que se utilizará, en algunos casos, cuando se hace mal uso del mismo, se podrían herir susceptibilidades y esto se traduce en inseguridad con el producto, convirtiendo al producto en un objeto indeseado por el menor; esto no quiere decir que el diseño sea excluyente, la inclusión recaerá en el factor social que contenga el diseño para hacer fomento de ella.

SECCIÓN

4



1. TRABAJO CON LA COMUNIDAD, ACCIÓN PARTICIPATIVA

1.1 ABRAZANDO EL PROBLEMA / ACERCAMIENTO INVESTIGATIVO

Para poder conocer de cerca el impacto del problema, la investigación fue de acción-participativa. Se realizó trabajo de campo como voluntario alrededor de tres visitas al barrio Torrentes en el municipio de Soacha, de la mano de – Comunidad-es-, un proyecto enfocado en la cultura, el

arte y la recreación. Gracias a esta iniciativa fue posible el acercamiento a la comunidad de esta zona, que en su mayoría son desplazados de la violencia y desmovilizados.

A continuación, se presentará la razón de ser de este proyecto tomado de la página web del mismo:

Comunidad-es arte, biblioteca y cultura: escenarios para la paz, es un proyecto liderado por el Ministerio de Cultura en asocio con el Ministerio de Vivienda y Prosperidad Social. Este proyecto plantea una alternativa de política pública que permite avanzar en la creación de escenarios urbanos orientados a la construcción de la paz, la cultura, la convivencia y la superación del dolor de familias que han sido beneficiarias de las viviendas de interés prioritario 100% subsidiadas por el gobierno nacional -VIP, así como de los barrios circundantes, en su mayoría viviendas de interés subsidiado – VIS.



FOTOGRAFÍA 01: ZONA DE TORRENTES, SOACHA. DAVID ALEJANDRO JURADO

Las familias beneficiarias de esta iniciativa son víctimas del conflicto armado, estuvieron en situación de pobreza extrema o fueron damnificadas de desastres naturales. Para contribuir a la reparación integral y a la reconstrucción del tejido social de las comunidades participantes, el proyecto trabaja permanentemente en jornadas socioculturales basadas en los componentes: artístico cultural, fomento de la lectura y la escritura y acceso a las bibliotecas públicas, con un enfoque psicosocial y de acción sin daño, tres ejes transversales que posibilitan el encuentro, la tolerancia, la visión construcción colectiva de horizontes comunes. Bajo esta metodología de trabajo, las comunidades priorizadas de esta iniciativa, podrán ver las situaciones adversas por las que han atravesado, como hechos susceptibles de ser resignificados, posibilitando el mejoramiento en la calidad de vida.

(Razón de ser de 'Comunidad-es',
Ministerio de Cultura de la República de Colombia)

1.2 DE LA MANO CON LOS NIÑOS / TRABAJO DE CAMPO

Por medio de acciones conjuntas con los niños que habitan esta zona de Soacha, se pueden reconocer las situaciones que afectan el entorno y la calidad de vida de estos niños. En el diálogo con algunos de sus familiares y con el personal del proyecto estatal –Comunidad-es- se evidencia el poco apoyo que tienen estos niños en su proceso de reconocimiento, como ciudadanos y víctimas, entre ellos la falta de una educación de calidad debido a la poca inversión del estado en colegios, problema que deriva en la falta de cupos necesarios para asegurar el derecho universal a la educación. Además, los entornos familiares no favorecen la creación de un núcleo amoroso, ya que en muchos casos las condiciones

laborales hacen que los padres se distancien de sus hijos la mayoría del día, ellos quedan a cargo de sus abuelos o de sus hermanos mayores, generando la exposición fácil a otros problemas que se presentan dentro de la zona, como la drogadicción, el micro tráfico de drogas, pandillismo, etc.

El acercamiento con esta población fue hecho mediante una observación asistemática derivada de la acción-participativa, mediante la cual se llegó a la conclusión de compartir directamente con la población que se piensa tratar, mediante actividades, charlas y observando sus comportamientos y reacciones. La exploración a modo de observación permitió agrupar una serie de variables que afectan el entorno de las víctimas y de la población con la que se trató de cerca en esta investigación.

1.3 BITÁCORA DE OBSERVACIÓN

DÍA UNO, 14 DE OCTUBRE DE 2015

El primer día de trabajo en la zona que concentra el problema fue el más complejo de todos porque no se conocía previamente el lugar; tampoco se era consciente de la realidad que afecta a esta población, ni se sabía qué esperar de esta experiencia debido a que también era la primera vez que se actuaba como voluntario en un programa que cobija un tema relacionado al conflicto armado.

Al momento de la llegada, se empezó a reconocer una cruda realidad: decenas de niños asistían motivados a la serie de actividades que el proyecto



FOTOGRAFÍA 02: NIÑOS Y NIÑAS DE TORRENTES. DAVID ALEJANDRO JURADO

estatal les tenía preparadas. Estas se llevaban a cabo, en su gran mayoría, en horas de la mañana con niños que iban desde los dos hasta los quince años, horario en el que deberían estar asistiendo a clases en el colegio; fue ahí en donde se pudo dar cuenta de la falta del acceso a la educación para un amplio grupo de los menores de la zona. Hay que recalcar que el trabajo de campo se estaba realizando en una de las más de diez etapas de apartamentos de la zona. Estos apartamentos fueron construidos por parte del estado a modo de viviendas gratuitas para familias afectadas por el conflicto armado. En cada etapa hay 14 edificios; en cada edificio, seis pisos; en cada piso, cuatro apartamentos. En total: 336 familias.

Ese día fue, en su mayoría, mero reconocimiento de la zona y de tener un primer contacto con los niños. Ellos se mostraban reacios ya que no sabían quién era el investigador, son niños que muestran signos de gran desconfianza por un desconocido

y el trato inicial puede llegar a ser hostil, así que fue complicado realizar las actividades lúdicas preparadas para ese día, debido a esto, fue difícil que aceptaran el llamado a participar en las diferentes dinámicas, pero finalmente fueron accediendo poco a poco.

DÍA DOS, 21 DE OCTUBRE DE 2015

La segunda visita a Torrentes se realizó ocho días después. Ese día se iba con mayor determinación y con varios intereses de observación claros, el plan fue la realización de varias actividades lúdicas con los niños, todas enfocadas a despertar la creatividad, mejorar habilidades como el dibujo, el reconocimiento de los colores, el trabajo en equipo, la identificación del yo personal y el yo colectivo a través de la creación artística, además de identificar la relación simbólica en los niños.



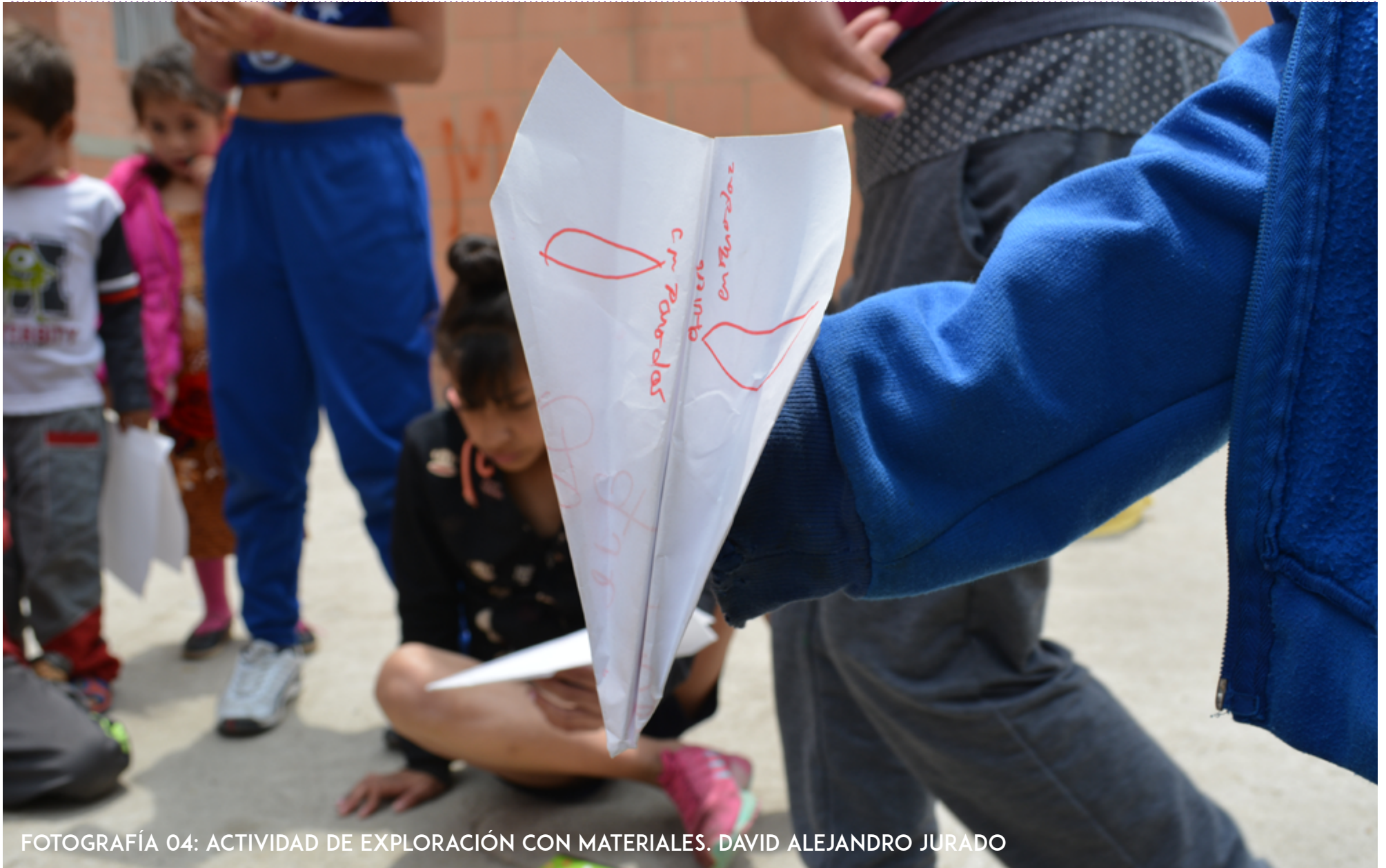
FOTOGRAFÍA 03: ACTIVIDAD DE EXPLORACIÓN CREATIVA. DAVID ALEJANDRO JURADO

Toda lo anterior con el trasfondo de fomentar un ambiente pedagógico. Las actividades tuvieron lugar en el área verde del conjunto. Al final de la jornada se realizaba un compartir con los niños, que incluía un refrigerio y otras actividades adicionales, en este momento se pudo reconocer el problema de alimentación de la gran mayoría de niños, que a la hora de recibir el refrigerio aún ni siquiera habían tomado el desayuno en su hogares. Muchos de los niños insistieron en que repetir porción.

Ese día algo impactante quedó a la vista del investigador: dos o tres de los menores, que no pasaban los quince años, llegaron a participar de la actividad en estado de drogadicción; por supuesto, el trato con ellos fue de mucho respeto y comprensión, debido a la inexistencia de acompañamiento médico y psicológico. Es realmente muy poco lo que se puede hacer por evitar este problema porque estos menores, que la mayor parte del día

están solos en sus casas, no asisten al colegio por falta de cupos en las aulas y además se deben encargar de sus hermanos menores. Es importante mencionar que la mayoría de las familias de la zona están constituidas por más de cinco miembros.

En la segunda visita el trato por parte de los niños hacia el investigador fue mucho más cordial, demostraron tener confianza, se mostraron mucho más amables con el grupo en general y accedieron con buen ánimo a realizar las actividades planteadas. Las charlas y el trato con los menores fue enriquecedor, niños que a pesar de las condiciones que afectan su realidad, conservan muchos de los rasgos que caracterizan a un menor de edad, como la inocencia, la disposición al juego, la energía, entre otras.



FOTOGRAFÍA 04: ACTIVIDAD DE EXPLORACIÓN CON MATERIALES. DAVID ALEJANDRO JURADO

DÍA TRES, 4 DE NOVIEMBRE DE 2015

La tercera y última visita se realizó quince días después de la segunda. El proceso de observación ya había dejado varias conclusiones desde las cuales se comenzó a trabajar en el encuentro de un producto de diseño que contribuyera al problema inicial.

Este día el trabajo con la población fue similar al de las otras dos visitas ya que estuvo centrado en el trabajo lúdico y creativo con los niños. Esta vez se pudo dialogar con algunas de las abuelas que estaban a cargo de sus nietos, ellas contaban a modo de reflexión y con valor en sus palabras, muchas de las atrocidades a las que se enfrentaron en las tierras que tuvieron que dejar a causa del conflicto, mencionaron asesinatos, amenazas, violaciones, enfatizaban que la llegada a una nueva ciudad ha sido un proceso complicado porque

sus familias se encuentran con una gran falta de oportunidades, en el empleo principalmente, y deben encontrar la forma de subsistir. Todas las familias provienen de diferentes áreas del país, por lo que es normal encontrar gran pluriétnicidad y multiculturalidad en Torrentes.

La actividad con los niños fue más inmersiva desde los sentimientos, pues en las dinámicas propuestas se sugirió que debían pensar en sus recuerdos y pensamientos, expresando a través del dibujo lo bueno de sus vidas. También se sugirió que expresaran algo que quisieran olvidar, sus dibujos en la mayoría tenían un grado de subjetividad, no eran del todo figurativos y esto se podría deber a la falta del acceso a la educación en donde se fortalecen estos procesos de desarrollo creativo. Adicionalmente, se pretendió despertar en ellos la representación gráfica de sus sueños, en esta actividad se mostraron más confiados y resaltaron el papel que quieren vivir 'cuando grandes'; la úl-

tima actividad del día fue la construcción de aviones de papel, estaban muy emocionados, todos los niños jugaron con sus aviones de papel demostrando que no necesitan de mucho para poder divertirse y sentirse felices por un momento, dejando de lado sus preocupaciones así sea por un pequeño lapso.

De esta forma culminaba el trabajo de campo y la observación, que dejó realidades al descubierto, que el diseñador, como investigador, desconocía y por medio de las cuales se determinaron unas variables que permitieron trabajar en el desarrollo de un producto de diseño que pudiera contribuir a esta población desde el problema inicial planteado.

1.4 LAS VARIABLES / ¿QUÉ SE ENCONTRÓ?



1.5 PROYECCIÓN HACIA EL DISEÑO

- ─ La observación efectuada por medio de una acción participativa con la comunidad infantil víctima del desplazamiento forzado en la zona de Torrentes, permitió identificar una variedad de elementos que determinaron el proceso de diseño.
- ─ La violación de derechos en la que se encuentran estos niños atenta en contra de su dignidad porque se habla de los derechos primordiales, como la educación, la salud, la protección del estado, etc., y si esto continúa siendo una realidad, tales problemas no ayudarán una posible reconciliación y un reencuentro con la sociedad. Al ser una comunidad marginada, se ven excluidos y no cuentan con el reconocimiento que necesitan

para hacer válidos sus derechos.

- ─ La situación respecto a la educación de los menores es crítica porque no se ha garantizado el derecho a la educación a toda la población, motivo por el una parte de los niños presenta problemas en la identificación y reconocimiento del yo, esto evidenciado en sus dibujos; además no cuentan con la educación continuada en áreas básicas, lo que a futuro representará deserción y/o atraso en el proceso cognitivo y de aprendizaje normal. Sin embargo, la mayoría de los niños saben leer y escribir, reconocen signos y algunos símbolos, colores y formas básicas, tienen buena motricidad e interactúan adecuadamente con materiales como lápices, colores, papel, entre otros.

- ─ Se concluye que como población afectada por el conflicto armado, estos niños no se reconocen como sujetos de derechos y deberes, pero tampoco como víctimas y por esto, no están recibiendo el acompañamiento que les permita iniciar un



FOTOGRAFÍA 05: ACTIVIDAD DE RELACIÓN SIMBÓLICA. DAVID ALEJANDRO JURADO

proceso que los lleve a ese reconocimiento; es necesario que el estado les brinde garantías y la sociedad les permita salir de la exclusión a la que se enfrentan. Primero por medio de una educación con la que no cuentan, ellos podrían comenzar a reconstruir sus recuerdos en búsqueda de la definición de sí mismos, solo así se podrá asegurar que sean ciudadanos responsables, que puedan superar ser actores del conflicto reivindicando a sus familias, desde la memoria y el reconocimiento. Si se trabaja con esta población fortaleciendo la identificación del menor a través de su memoria, del yo como persona y el yo colectivo, es posible que en el futuro alcancen una conciencia sobre la importancia que tienen en el proceso de reconciliación del país.

- Desde la semiótica se encontró en las actividades planteadas a los niños, que estos son capaces de recrear mensajes visuales relacionados con su entorno o con una actividad de reflexión propia,

asocian los mensajes de manera correcta con su realidad actual, tienen gran capacidad creativa, pero podrían trabajar mucho más en ella a partir de actividades que fomenten el desarrollo creativo, desde el dibujo, la escritura, la exploración de su entorno y la reflexión personal.

SECCIÓN

5

1. DISEÑO REFLEXIVO PARA LA MEMORIA Y EL RECUERDO

1.1. INTRODUCCIÓN

El proceso de diseño está sustentado a través del marco conceptual y de la investigación a modo de observación, que proporcionan una base teórica de conceptos que permitieron conocer al investigador las diferentes variables que rondan al problema inicial, así como también el panorama de esta realidad y el contexto de la población con la que se realizó el trabajo de campo.

Tanto el marco de conceptos como la investigación de campo proporcionan los elementos necesarios para guiar el proceso de construcción del producto de diseño, ya que le otorgarán un concepto, una argumentación, una fundamentación y una razón de ser.

La construcción de este proyecto de diseño se enmarca en el objetivo de generar experiencias fomentadas por el diseño a través de elementos simbólicos y conceptuales gráficos a niños entre los ocho y los diez años que son desplazados a causa conflicto armado colombiano.

Dentro del grupo total de menores existe una parte de ellos que no tiene acceso a la educación formal, la mayoría sabe leer y escribir, pero necesitan reforzar sus conocimientos para poder desarrollar todas sus habilidades completamente; además de ello, es importante resaltar que no son conscientes de la importancia del yo como persona y del

yo colectivo, también a raíz del abando estatal a pesar de ser víctimas del conflicto.

Es por esto que se pretende estimular el refuerzo de la memoria y el recuerdo a través de experiencias ligadas al concepto del reconocimiento de sí mismo como persona y como ser social. Se espera que un impacto positivo culmine a futuro con ciudadanos proactivos y que contribuyan a la regeneración de un país en el posconflicto.

1.2 CONCEPTO

PÚBLICO OBJETIVO

Este proyecto está concebido para interactuar con niños entre los ocho y los diez años que habitan el sector de Torrentes en el municipio de Soacha,

quienes presentan problemas en el reconocimiento del yo como persona y el yo como ser social, y que en muchos casos cuentan con un proceso de escolaridad detenido ya que el estado no ha logrado garantizar su acceso a la educación formal.

En estas edades es fundamental contar con un proceso educacional, ya que sin el fortalecimiento de las habilidades cognitivas y comunicacionales, se enfrentarán en el futuro con serios problemas como falencias en el aprendizaje, en el hablar, escribir e interpretar correctamente textos, imágenes, entre otros; al ser víctimas del conflicto armado es importante trabajar en el reconocimiento, primero de su yo personal, es decir de su relación consigo mismo, de cómo se ve a sí mismo, de cómo interpreta sus recuerdos, de cómo construye su memoria y de cómo se acepta y reconoce a sí mismo, y segundo, de su yo colectivo, que se enfoca en las relaciones con los demás, en el reconocimiento y aceptación del entorno al que

pertenece, de los vínculos emocionales con las personas que le rodean y como sujeto de derechos y deberes que como ciudadano puede contribuir positivamente a los problemas que afectan a su entorno.

La importancia de fortalecer el vínculo emocional entre sí mismo y la sociedad de la que hace parte, permitirá la construcción de experiencias positivas. El reforzamiento del recuerdo reconfortará las relaciones que tiene con su familia y su entorno cercano, le posibilitará tener una memoria fuerte para poder llegar al reconocimiento de sí mismo.

El concepto del diseño se presenta a través de la reflexión porque el niño al encontrarse a sí mismo mediante la introspección, podrá generar mayor empatía consigo mismo y con los demás, pues esta estimula el pensamiento, el reconocimiento, la memoria, la autodeterminación y la aceptación. Estos propósitos, al ser fortalecidos correctamente

desde la infancia, aseguran un adulto consciente de sus deberes y derechos como ciudadano; además de esto, tendrá una mente crítica en pro de la inclusión y el reconocimiento de sí mismo como parte de la sociedad, pues al ser víctima también es necesario que utilice su voz para reivindicarse a sí mismo, a su familia, sus recuerdos, la cultura y las tradiciones ancestrales de su herencia.

La experiencia entre el niño y el diseño se genera a partir de ciertos elementos. El lenguaje tanto visual como escrito a través del reconocimiento del símbolo, en un primer momento, debe generar seguridad cuando el menor interactúa con este para así proseguir con el factor emocional que será el que fortalecerá las conexiones mentales que se generarán desde el reconocimiento y la reflexión de sí mismo.

1.3 IDEA CENTRAL

Al comenzar la concepción del proyecto de diseño, a través del marco de conceptos y la investigación de campo, se determina que el formato idóneo debe ser sencillo y de fácil uso. Es necesario que invite a la diversión y a la introspección, además de favorecer la creación de experiencias a partir del juego. Se encuentra que un elemento didáctico, como una carta de juegos, es el formato idóneo para explotar los determinantes iniciales del diseño.

El factor experiencias está determinado desde allí, pues en la investigación se encontró que, desde el juego, los niños de Torrentes realizan actividades que permiten su desarrollo y conocimiento, que los invita a la reflexión y que además no los aburre, siendo un elemento distractor y a la vez pe-

dagógico al tener en cuenta que muchos de ellos no cuentan con el acceso a una educación formal.

En este punto es donde cobra importancia la teoría de Donald Norman respecto a los tres niveles del diseño emocional, pues se intenta que el niño realice fuertes conexiones emocionales entre sus recuerdos y el reconocimiento de sí mismo como sujeto social a través del producto de diseño propuesto.

Desde el nivel visceral el diseñador determina la forma del diseño, la apariencia externa y en donde el niño depositará su interés inicial, reaccionando a lo que ve, es decir, colores, formas, texturas, tipografías y letras. La forma cobra vida a modo de actividad didáctica, el objeto es un set de cartas construidas a partir de mensajes cortos pero contundentes, unas tipografías pertinentes a la edad del niño y su contexto, amigables, de fácil lectura, de formas geométricas reconocibles y que gene-

ran pregnancia, una paleta de color llamativa, con altos contrastes que posibilita el interés visual en la pieza.

Si bien desde el nivel conductual, el diseñador determina la experiencia de uso que tendrá el niño con el producto, el fortalecimiento de un mensaje se da en primera medida desde el nivel visceral por medio de la primera impresión de la forma. Ahora, el nivel conductual ejecutará en el usuario la usabilidad; es de importancia garantizar el factor de la seguridad en el menor, porque desde allí él accederá a hacer parte de la actividad propuesta desde el diseño y se sentirá seguro y confiado mientras interactúa con el objeto.

El producto es didáctico, pues está diseñado como un juego de cartas que invita a la experiencia, se evidencia allí la doble intencionalidad: la primera que es trabajar el yo colectivo enseñando como mensaje los derechos de los niños apoyado de un

elemento visual simbólico y, la segunda intencionalidad es la de fortalecer el yo individual, desde una serie de instrucciones que invitan a la introspección y al co-diseño. Al ser intervenido por el niño, el producto se convertirá en un elemento único.

Finalmente, desde el tercer y más importante nivel que es el emocional, pues desde él se generará la reflexión y tendrá el impacto que busca generar el producto como la generación de experiencias positivas entre el usuario y la pieza, en pro de un reconocimiento de sí mismo de forma individual y colectiva. En el reconocimiento individual se aprende a aceptarse tal cual se es y favorece el recuerdo pues las actividades propuestas estimulan la reflexión y la meditación por medio de la experiencia propia y a través del fortalecimiento de la expresión creativa que el objeto invita al niño a tener. Desde el reconocimiento colectivo se quiere entender a los demás como parte de un todo del

que el niño hace parte, acepta e identifica que tiene unos derechos como ciudadano y que es digno de ellos, trayendo consigo un empoderamiento y consciencia de ser un ser de derecho.

NAMING

EL NOMBRE: LA CAJITA DE MI MEMORIA

El nombre surge a raíz del concepto principal de este proyecto ya que se espera que el niño reconozca la importancia del recuerdo como parte importante del yo individual y del yo colectivo.

Una caja es el lugar en donde a veces se conservan los objetos más preciados para evitar que fenómenos exteriores lo dañen y para evitar el ol-

vido; al momento de abrir de nuevo aquella caja, los recuerdos y experiencias que giran en torno del objetopreciado cobrarán vida otra vez, enriqueciendo la memoria, el reconocimiento de yo y abrazando el pasado, para continuar desde el presente al futuro.

La Cajita de Mi Memoria es ese objeto a través del cual el niño experimentará nuevas conexiones consigo mismo, lo invita a la reflexión desde el recuerdo de experiencias felices del pasado y también de imaginarios del futuro respecto a sí mismo, favoreciendo el reconocimiento del yo. Tal vez el niño, por medio de la experiencia que generó La Cajita de Mi Memoria, en algún momento de su futuro recurra de nuevo a la caja para darle vida de nuevo al recuerdo, reconocerse a sí mismo, la conexión con el pasado enriquecerá ese presente y la identidad de la persona en la que se ha convertido. La Cajita de Mi Memoria es de fácil uso, es interactiva y sencilla, favorece la intervención

y la exploración artística, es amigable y agradable a la vista; además de memorable, esta invita a la interacción y al apropiamiento ya que contiene mensajes visuales acompañados del simbolismo, por lo que es asociativa e inclusiva.

PALETA DE COLOR

La paleta de color se construye con base en la investigación en teoría del color. Desde allí se obtiene la pregnancia necesaria para el público infantil porque el concepto se enriquece a través del color. Ahora bien, la psicología del color determina que la paleta debe fortalecer la inclusión y representar la diversidad, por medio de contrastes llamativos, que evoquen la energía y la felicidad, que llamen la atención. Es por esto que los tonos son brillantes y armónicos, resaltando la riqueza de la expresión e invitando a la interacción.

TIPOGRAFÍA

El uso tipográfico se determinó desde la diversidad porque se utilizaron una serie de tipografías repartidas en las diferentes cartas de La Cajita de Mi Memoria. Se escogieron formas circulares, amigables y cálidas, que permitirán la fácil lectura. Son sencillas e impactantes visualmente, simulan la escritura manual de un niño, por lo que fortalecen el mensaje. Todas las tipografías utilizadas son de uso gratuito.

Tengo derecho a
no ser discriminado

TENGO DERECHO
A DAR MI OPINIÓN

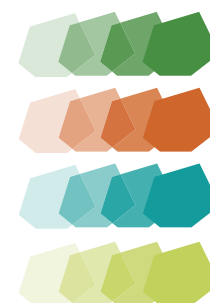
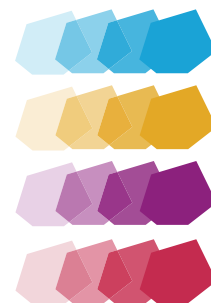
TENGO DERECHO
A NO SER SEPARADO
DE MIS PADRES

Tengo derecho
a la libertad
de expresión

1

TIPOGRAFÍA

1. Representan la diversidad
2. Formas circulares son amigables y cálidas
3. Claras y fáciles de leer
4. Sencillas y lúcidas
5. Muy atractivas visualmente
6. Simulan la escritura manual
7. Fortalecen el mensaje



2

PALETA DE COLOR

1. Representa la diversidad
2. Contrastes llamativos
3. Evoca felicidad y energía
4. Llamam la atención
5. Armonías + Tonos brillantes
6. Riqueza expresiva
7. Primarios + Secundarios
8. Invitan a la interacción



1.4 LA FORMA DE USO, DESDE EL NIVEL CONDUCTUAL.

La concepción del producto desde el nivel conductual propuesto por Donald Norman determinó unas características que permitirán el uso correcto del producto por parte del niño. Se propuso un formato dinámico pero a la vez sencillo e intuitivo; esta versatilidad la permite la carta, similar a la de un juego de naipes, pero con una intencionalidad distinta y un modo de uso más simple. Este formato permite que elementos simbólicos y/o gráficos tengan mayor fuerza connotativa y denotativa, pues permite la pregnancia desde una instrucción, imagen o mensaje corto.

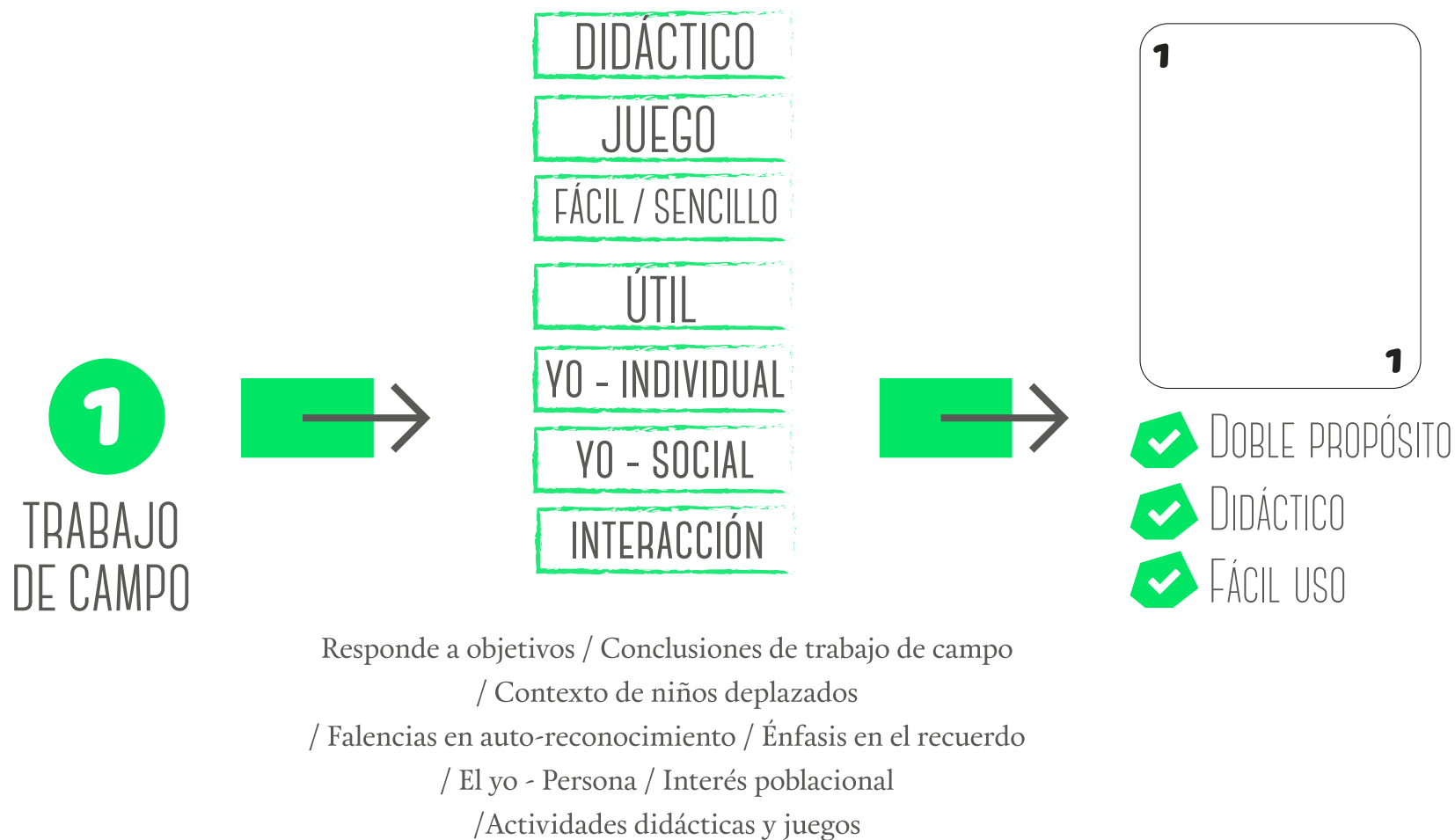
El principio general para este proyecto de diseño es la generación de experiencias, el modo de

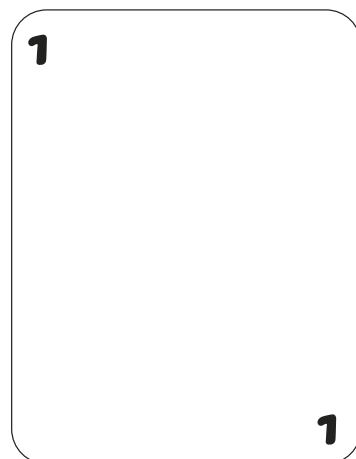
uso es autónomo e intuitivo porque se incluyen unas instrucciones cortas al respaldo de la caja, el usuario deberá leerlas antes de interactuar directamente con La Cajita de Mi Memoria. El doble propósito se efectuará desde la intencionalidad en pro del yo individual y del yo colectivo porque en el set de treinta cartas, quince estimulan la creación de experiencias a través de unas instrucciones que fomentan el recuerdo por medio de la reflexión y la introspección personal; son estas las que permitirán la intervención directa del niño en el formato utilizando la creatividad, ya sea artística o lingüística. Las instrucciones nacen gracias al trabajo de campo hecho en Torrentes, pues allí los niños trabajaron en actividades creativas con instrucciones similares a las incluidas en La Cajita de Mi Memoria. Esto permite que la experiencia con el producto le sea familiar y se sienta seguro a la hora de interactuar con ella.

Las otras quince cartas permitirán la intencionalidad del yo colectivo, en ellas se enmarcan una serie de derechos, que están sustentados en la Declaración de los Derechos del Niño, cada derecho está escrito y refuerza su mensaje mediante el simbolismo. Las tipografías utilizadas son de fácil lectura, amigables, de formas llamativas e impactantes, asimismo, la paleta de color es brillante y diversa.

La unión del derecho escrito junto con un elemento gráfico simbólico, le permitirá al niño reforzar la identificación y la relación de símbolos con ideas y con su entorno y le dará el significado asociativo para reforzar el mensaje inicial generando pregnancia. Incluyendo los derechos de los niños en la intencionalidad colectiva se pretende generar una consciencia del reconocimiento, el niño entenderá que cumple un rol social, que hace parte de una nación y que ella lo cobija mediante unos derechos, buscando a partir de ello un impacto a

largo plazo, que a medida en que vaya creciendo se forme como ciudadano responsable, incluyendo y que haga valer sus derechos, teniendo aún más relevancia su papel como víctima, que tendrá que reivindicarse a sí mismo y a su familia en primera instancia, en un país que adelantará un proceso de posconflicto.





YO - INDIVIDUAL



1. Reconocerse a sí mismo
2. Favorecer el recuerdo
3. Meditar
4. Reflexión personal
5. Experiencia propia



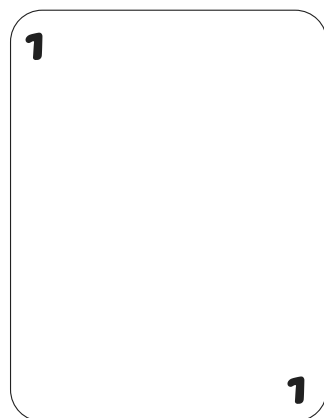
- | | |
|---|---|
| 1 Escribe es cómo es tu trato con los demás. | 2 Dibújate a tí mismo. |
| 3 Dibuja el mejor recuerdo que tienes con tu familia. | 4 Escribe una carta de cómo imaginas a tú país en paz. |
| 5 Dibuja algo que quieras olvidar. | 6 Comparte tus ideas con los demás y exprésalo aquí. |
| 7 Dibuja lo que para ti es la LIBERTAD. | 8 Si ya se te cayó uno de tus dientes de leche, pégalo con cinta acá. |
| 9 Escribe cómo te gustaría que los demás te trataran. | 10 Cuando grande quiero ser... (Dibuja cómo te imaginas cuando grande) |
| 11 Artísticamente expreso mi respeto hacia los demás. | 12 ¿Cómo pides perdón cuando cometes un error? (Dibuja o escribe) |
| 13 Me comprometo a usar siempre el diálogo para resolver las diferencias que tenga cuando discuto con alguien. | 14 Dibuja al super héroe con el que te sientes más identificado. |

- FORMA DE FORMA CREATIVA -

- 15** Dibuja cómo te imaginas a tú país en PAZ.



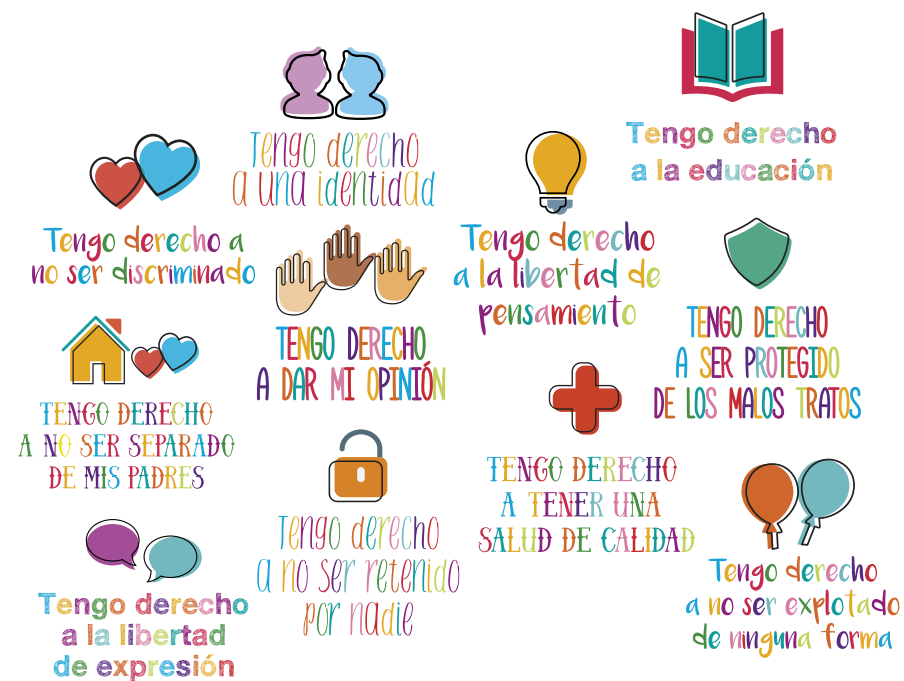
1. Actividades que invitan a la introspección
2. Co-Diseño
3. Intervención a través del recuerdo
4. Intervención a través del yo
5. Intervención para el autoreconocimiento
6. Similares a las trabajadas en trabajo de campo



YO SOCIAL



1. Entender a los demás
2. Reconocimiento del ser social
3. Sujeto de derechos
4. Reflexión social
5. Reivindicación / Empoderamiento



1. Declaración de Los Derechos de Los Niños
2. Reconocimiento de derechos
3. Empoderamiento
4. Reivindicación / Se asume ser de derechos
5. Co-relación semiótica / signos - símbolos
4. Educativo

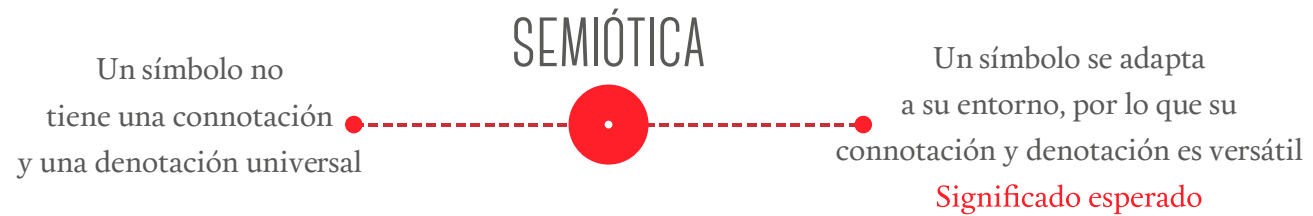
1.5 EL NIVEL SEMIÓTICO / SIMBÓLICO

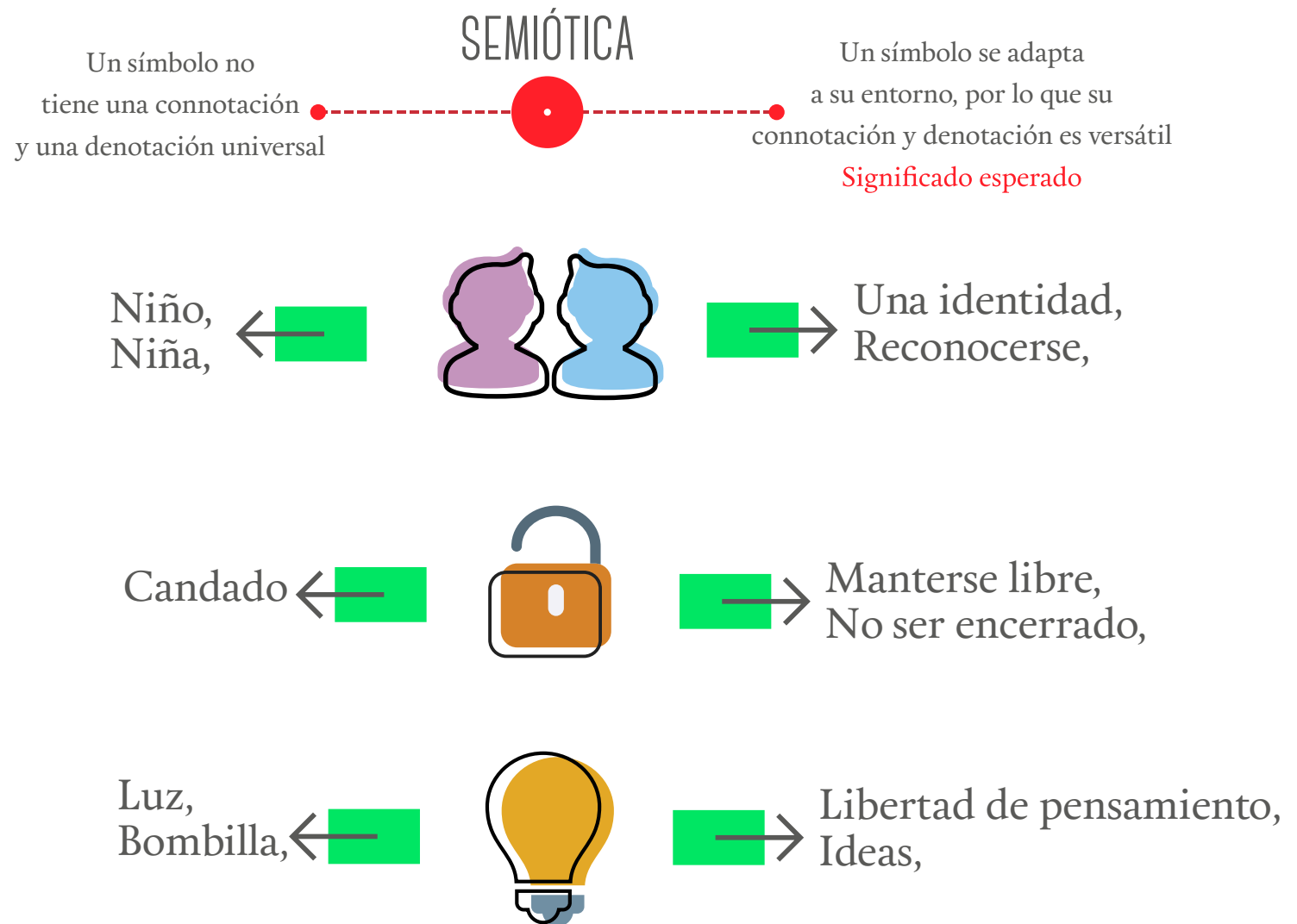
El producto de diseño contiene una gran variedad de elementos simbólicos, estos fueron dispuestos a partir de la experiencia generada en la investigación observacional.

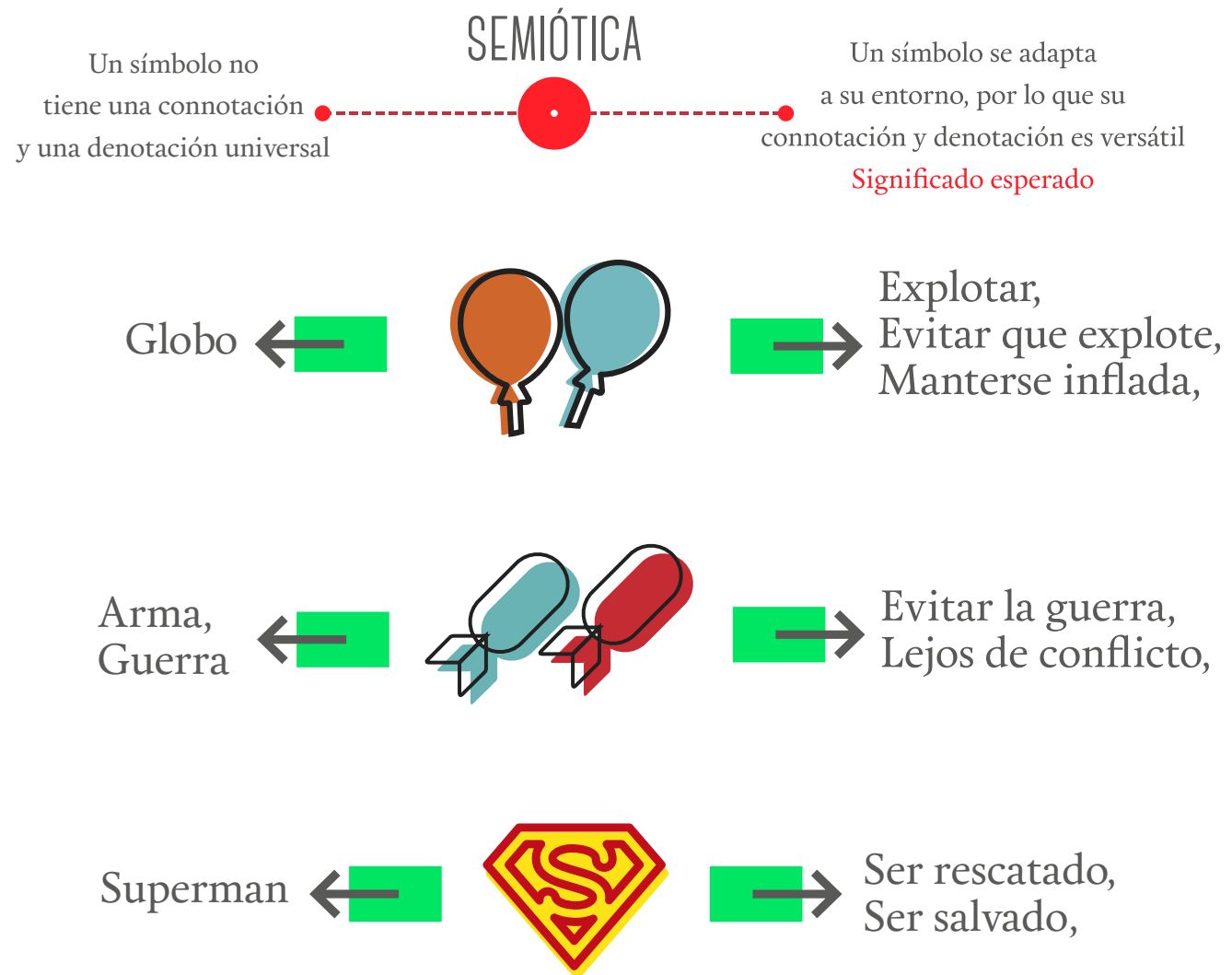
Los niños relacionan elementos visuales con su entorno ya que se puede evidenciar que el significado que le dan a sus expresiones artísticas y creativas está ligado enteramente a su realidad personal, tal como lo afirma el teórico cultural y sociólogo Stuart Hall, el valor connotativo y denotativo de un símbolo está alterado por el entorno en el que está expuesto: *"Esta es la razón por la que es al nivel connotativo del signo que las ideologías*

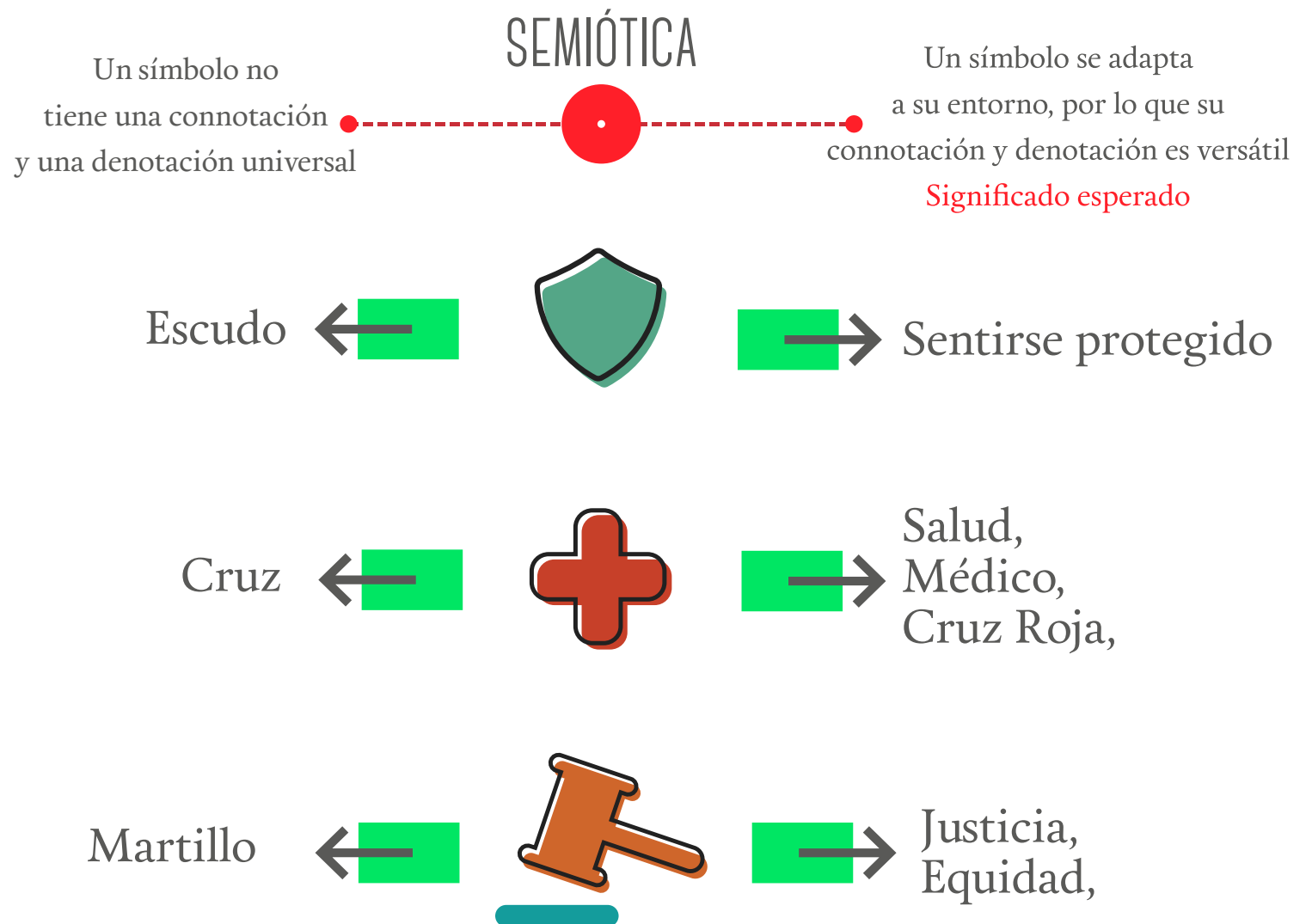
circunstanciales alteran y transforman la significación. A este nivel nosotros podemos ver más claramente la intervención activa de las ideologías en y sobre el discurso..." (Stuart Hall, 1980)

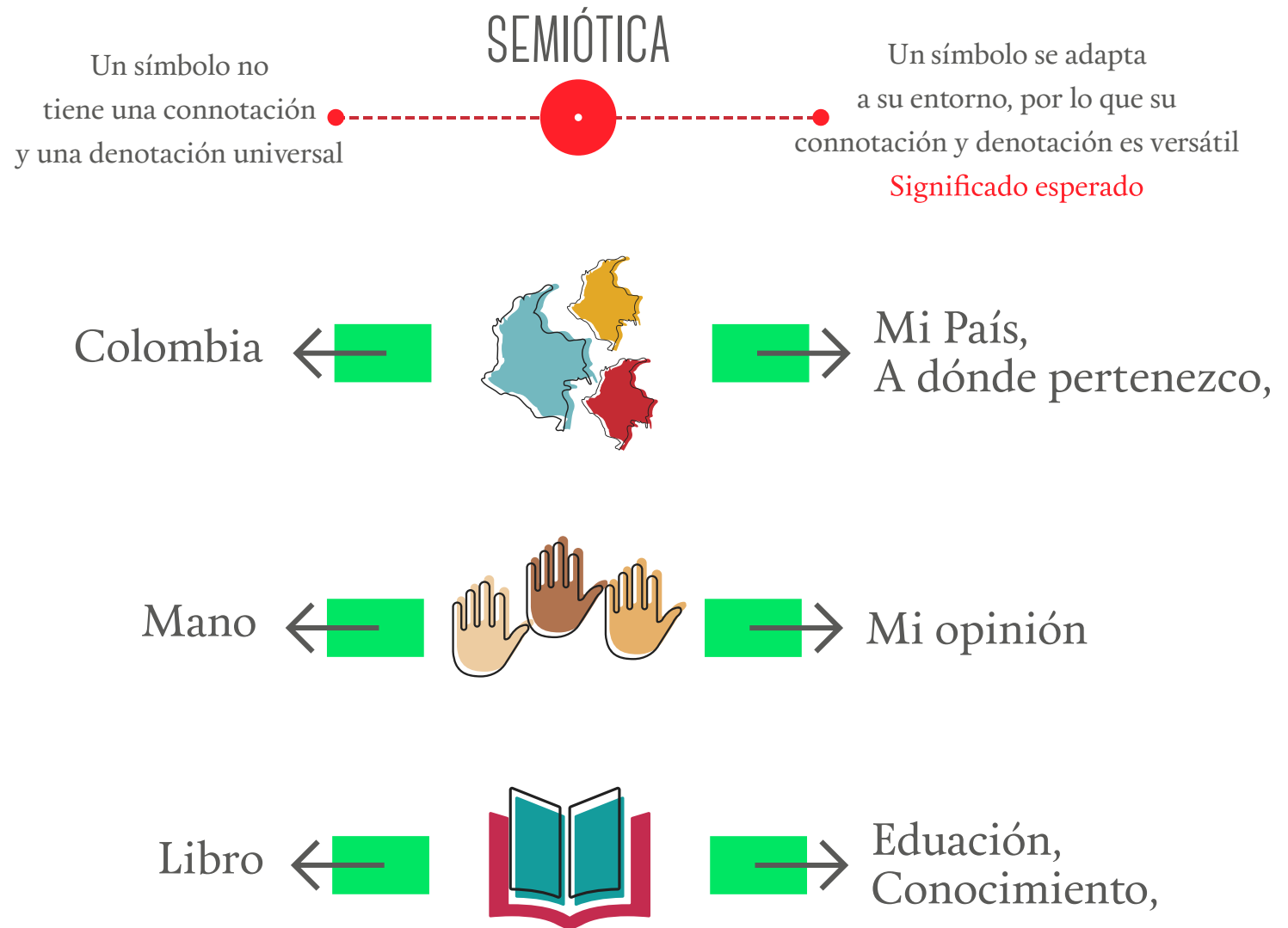
Los niños se expondrán a un producto simbólico tanto visual como lingüístico; entonces la intención es que por medio de la imagen, el valor del concepto se complemente y ellos sean capaces de darle el significado preciso según su realidad personal ya que los símbolos se adaptan a las ideologías que lo rodean, es por esto que no siempre tienen la misma connotación y denotación. Por medio de la capacidad asociativa, los niños interpretarán tales símbolos y signos, siendo reflexivos en consonancia con las actividades propuestas en el juego.











1.6 CONCLUSIONES DEL PROYECTO

Como ciudadano encuentro una enorme responsabilidad con mi entorno, pues reconocer los problemas que aquejan a mi país me lleva a un nivel de consciencia que me invita a trabajar desde mi profesión. La comunicación visual tiene un gran poder ya que el sentido de la vista nos genera la capacidad de entender un mensaje, adaptarlo, aprender de él, sensibilizarnos, etc.

El diseño se complementa de otras disciplinas, y este proyecto se alimenta de la historia, de la sociología, de la pedagogía y de la semiótica, además de algunas de las teorías propuestas por reconocidos diseñadores que permiten la construcción de un proyecto de diseño, desde la forma hasta el factor emocional.

Este proyecto está construido a partir de los elementos de diseño y del símbolo gráfico dispuesto en un formato sencillo a modo de juego de cartas. Se busca generar experiencias a partir de instrucciones sencillas, además de reforzar ideas y conceptos utilizando el color, la tipografía y la simbología.

El trabajo directo con una población de niños afectados por un problema social, me permite salir de mi zona de confort y aceptar la dura realidad de mi país, de connacionales que viven en la adversidad de una situación que no merecen y de los que son víctimas. Es en este punto en donde encuentro pertinente la capacidad del diseño desde sus diferentes ramificaciones para incidir positivamente en el mejoramiento de diversos problemas que aquejan a nuestro país. A través de este proyecto, mejoré mis capacidades investigativas, exploré nuevos métodos de diseño y fortalecí la

articulación entre el diseño y sus conceptos.

El aporte a la disciplina se efectúa desde el simbolismo y la reflexión. La concepción del producto tiene en cuenta tres niveles, el visceral, el conductual y el emocional, a través de ellos diferentes elementos semióticos pueden generar la reflexión, un símbolo o signo visual se adapta a la interpretación de una realidad particular; asimismo, estas interpretaciones podrían fortalecer la memoria y el recuerdo en niños víctimas de un conflicto armado. El símbolo o signo visual se apoya en mensajes inclusivos y en actividades que sugieren la aceptación de sí mismo como ser individual y ser colectivo.

EL PRODUCTO:



FOTOGRAFÍA 06: EL PRODUCTO FINAL - PARTE FRONTAL. DAVID ALEJANDRO JURADO



FOTOGRAFÍA 07: EL PRODUCTO FINAL - PARTE LATERAL. DAVID ALEJANDRO JURADO



FOTOGRAFÍA 08: EL PRODUCTO FINAL - MODELO DE TARJETA. DAVID ALEJANDRO JURADO

SECCIÓN

6

1. BIBLIOGRAFÍA

Barrera Jurado, Gloria Stella. (2004) *Diseño con responsabilidad social.*

Centro Nacional de Memoria Histórica. (2013) *¡Basta Ya! Colombia: Memoria de Guerra y Dignidad.*

Centro Nacional de Memoria Histórica. (2015) *Una nación desplazada: informe nacional del desplazamiento forzado en Colombia.*

Chandler, Daniel. (1998) *Semiótica para principiantes.* Quito. Pluriminor.

Chiapponi, Medardo. (1999) *Cultura social del producto: nuevas fronteras para el diseño industrial.* Infinito.

Farfán Martínez, Mabel. (2005) *La Memoria y los Mundos de la infancia - Historia personal, representaciones e imaginarios de infancia.*

Frascara, Jorge (2007) *El diseño de comunicación.* Ediciones Infinito. Buenos Aires.

Fiske, John; Hartley, John. (1978) *Reading Television.* Methuen.

Kress, Gunther R; Van Leeuwen, Theo. (1996) *Reading Images: The Grammar of Visual Design.* Psychology Press.

Gómez Escobar, Gloria Elena. (1999) *Diseño gráfico para ambientes educativos e interactivos para los niños y niñas del proyecto ludomática.*

González Ocampo, Luz Haydeé; Bedmar Moreno, Matías. (2011) *Población infantil en situación de desplazamiento forzado en Colombia y sus manifestaciones de ciudadanía.*

Munari, Bruno. (1981) *¿Cómo nacen los objetos?*.
Barcelona. Gustavo Gilli.

Norman, Donald. (2005) *El diseño emocional: por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. Grupo Planeta.

Papanek, Victor. (2005) *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. Academy Chicago Publishers.

Peace Brigades International Colombia. (2010) *Boletín especial sobre desplazamiento forzado*.

Varona Martínez, Gema. (2015) *El derecho a la memoria de las víctimas del terrorismo*.

Zabalza, Miguel Ángel. (1996) *Calidad en la Educación Infantil*. Narcea Ediciones.

ANEXOS:

<https://guayacan.uninorte.edu.co/divisiones/iese/lumen/ediciones/11/articulos/el-diseno-grafico-entre-lo-convencional-y-lo-digital.pdf>

http://www.portalcomunicacion.com/uploads/pdf/18_esp.pdf

www.anuariocdh.uchile.cl/index.php/ADH/article/download/20563/21733

www.bdigital.unal.edu.co/38022/1/40321-180998-1-PB.pdf

www.pbi-colombia.org/.../100107_boletin_PBI_desplazamiento_2010_WEB.pdf

<http://centrodememoriahistorica.gov.co/descargas/informes2015/nacion-desplazada/con-licencia-para-desplazar.pdf>

<http://www.lehendakaritza.ejgv.euskadi.eus/contenidos/informa->

[*cion/victimas_proyectos/es_def/adjuntos/Derecho_memoria_victimimas_terrorismo.pdf*](#)

[*www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/artic-les-106231_archivo.pdf*](#)

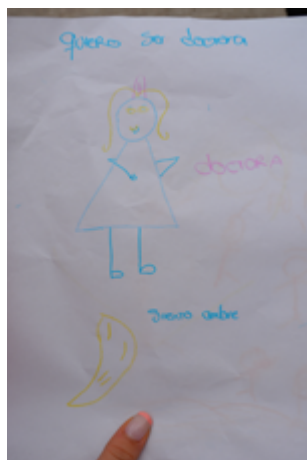
[*www.ugr.es/~revpaz/articulos/rpc_n5_2012_art6.pdf*](#)

[*assets.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448180607.pdf*](#)

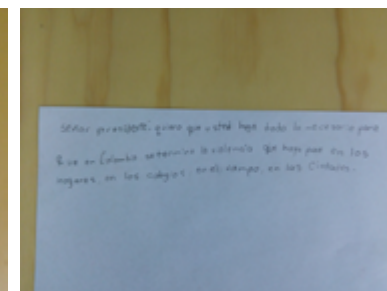
[*http://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bits-tream/10893/1098/1/Una%20mirada%20al%20menor%20en%20situacion%20de%20desplazamiento.pdf*](#)

[*http://www.centrodememoriahistorica.gov.co/descargas/infor-mes2015/nacion-desplazada/una-nacion-desplazada.pdf*](#)

MATERIAL MUESTRAL DE LA INVESTIGACIÓN:



Material creativo obtenido de las actividades trabajadas con los niños, desde allí se propone el concepto de los elementos simbólicos utilizados en el producto final.



BOCETACIÓN:



Bocetos correspondientes a la parte proyectual, búsqueda de formato, idealización de concepto y estilo gráfico, creación de -cops-



